3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



Tot.38

◆异度传说◆鬼泣◆死或生 3◆最终幻想XI◆皇牌空战 4◆沙滩排球

游戏机实用技术

13 2001 年 9月 A
TV GAME 半月刊

熔铸历史《最终幻想X》最强攻略

PS2 图像原理揭密

评析《最终幻想 灵魂深处》

DC+《梦幻之星在线》上网详解

本期赠送
《最终幻想 X》
精美大型海报

ISSN 1008-0600





SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

namco arcade

《最终幻想 X》札记



《最终幻想 X》登陆了，整个世界的目光都集中到它身上，众FANS为之激动为之欢呼为之憔悴。所有游戏厂家纷纷让道，避其锋芒，唯恐躲避不及而被踏入蹄下。据报道，《最终幻想 X》发售不到5天，虽然售价高达8 800日元，但很快就卖出183.2 万套，占出货总数的85%，远远超过系列作品的同期销售水平。而当周购买PS2的人中，就有90.5%的人购入了《最终幻想 X》，创下了本系列的又一最高销售纪录。

这些日子，编辑部也成了《最终幻想 X》的梦工厂，慕容非和SOUL已经多日不吃不喝不睡不上厕所（那是不可能的，哈哈！），苦练神功，修练绝技。多日的修炼，原本剑眉、星目、悬胆鼻、朱唇、白齿，英俊潇洒的慕容兄现在已经是双目无神、脸色发白、摇摇欲倒了。三花聚顶，任督二脉已经打通的SOUL也是瞳孔收缩，四肢发抖，元气大伤。现在两位正躺在地板上，衣带散乱，呼噜震天。唉！真是为“X”消得人憔悴，衣带渐宽终不悔！醒来之后还得写练功感受和传授秘笈，恩泽世人。真是令人感动！让人佩服！

趁他们休眠之际，我也拿起手柄，接上电源，开始了最终幻想。悠扬的音乐，精美的CG画面，超现实的浪漫主义剧情，流畅的系统设定，一切的一切都让人无可挑剔。史克威尔的手笔，向来都是很唯美的，《最终幻想》系列更是其唯美中的唯美。

窗外星光灿烂，但我无心去品味这良辰美景。我正置身于蔚蓝的水世界，和尤娜共舞，与奥隆并肩战斗，……

天色渐亮，回头看看阿非和SOUL，两位英雄正在酣梦中，嘴角挂着微笑，他们的梦中肯定也在“最终幻想”吧。

耳边响起《最终幻想 X》那曲调优美的主题歌声“風が寄せた言葉に泳いた心……”

我也该睡了，梦中再见！我的最终幻想！

——邪魔天使

无敌！！ ·SOUL·



◆这次的《FFX》攻略，希望大家都能好好地研究，相信能让你即使不玩也可以成为高手哦！

◆因为某些原因，自己暂时搬到办公室“定居”，每天起床，走下楼就是上班，走上楼就是休息……虽然上班方便了，可也远离了原来宿舍里的DVD机、还有每晚回宿舍的瞎侃，也没机会让别人请自己吃外卖了。（x_x）

◆无聊的发现（？）之二

续上次发现N代以后的《铁拳》的标题图案会化成一条线的规律之后，这次SOUL再接再励，又发现另一规律：《FFX》是“《FF》系列”的第10作，本作的HP、MP上限都提升到了99 999和9 999，这说明什么？这说明因为从以前的1～9到10提升了1位数，所以游戏中角色的HP和MP的上限也提升了1位数。结论：第100代的《FF》，即《FINAL FANTASY C》（C在罗马数字中表示100）就可以把HP、MP的上限提升到999 999和99 999了！哇哈，天才就是天才呀。

◆自己不变的永远偶像——KING OF POP：MICHAEL JACKSON的新专辑《INVINCIBLE》（无敌）会在9月7日开始的三十周年演唱会之后发行！MJ，我等了你好几年了！！

无感也发 ·纱迦·



◆《最终幻想 X》恐怕是有史以来最受关注的游戏之一了，从它的评分公布开始，网上每天都充斥着有关它的各种消息，小道新闻加八卦满天飞舞，上演了好一出人间喜剧！

◆《最终幻想 XI》也看到了，不知道到时候会有多少人去玩这个游戏。我觉得这个游戏不应该叫做《最终幻想 XI》，应该叫《最终幻想在线》之类的名字，免得砸了“《最终幻想》系列”的招牌……

◆这一次收到了一封信，有一位非常可爱的小女孩想作我的妹妹，哈哈哈……不过在众人的威逼之下，认亲之举只好作罢。

无题 ·LIKY·

最近有朋友打电话来，想起好久没有主动去联系一下，心里很过意不去。说起来，朋友们都会这样想：“他玩游戏忙啊！”

真的是有很多人都不理解小编的工作和生活吧。因为游戏不但是我们的爱好，也是我们的工作。而游戏的的确确是用来“玩”的，不是用来工作的，我们的幸福让很多人嫉妒吧。



这一期我有一些不幸福的事，因为最近天气很热，看一看我们的小狗“泡泡”不住地伸着舌头喘气，就知道这的确是夏天了。在这样的夏天，玩一些清凉的游戏会舒服一些吧？可是，《最终幻想 X》的水球和大海都轮不到我去享受了。

做《最终幻想 X》攻略的人是幸福的……

慕容非——杂感



1. 正版《FF》常常要用金手指引导才能够运行，郁闷。
2. 尤娜——雅典娜；泰达——星矢……郁闷。
3. 每天很晚睡竟然已经变成了难以克服的习惯，郁闷。
4. 济南万千OVER了，还郁闷。
5. 自己的血很能吸引蚊子，再郁闷。
6. 听说几个旅游的故事，自己没有假期，大郁闷！

紫枫の言



★好友前来探访，大喜，倾囊相待，赤贫……

★鱼去了北京，许久不曾联络，希望她在异地会过得好些，不要迷路。（大“路痴”一个，笨！）

★前些天去过“泼水节”，怎么都没有料到会有那么疯狂，结果是我的衣服、裤子、鞋子全部阵亡……

★上期画廊只有一页，不爽，找老编理论，答曰：“本期无‘画廊’！”无语……

★昨天晚上独自一人看《我的兄弟姐妹》，感触颇多，联想起近来些许不快，揉了揉略微湖湿的眼睛，上床睡觉去了……



索引

目录 Tot.38

content

Tot.38 2001-09-01

总 顾 问：李子奇
社长／总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
市场总监：宋宜明

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：郝 飞
读者服务：高晓兰 宿美蓉
电脑设计：吴 松 康云飞

责任编辑：郑 翔
编 辑：杨 晶 张元凯 徐 飞 李昌奇 张志强 王 梓
助理编辑：何 莹 冯 蔚 赵 欣

编 委：刘 洋 庄 杰 韦 波 蔡汝毅 翟 雷 王恩雷 王 超 江永棉 徐 翔 王树彬 王天傲

主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email:ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2001年9月1日
定 价：人民币8.80元

游戏情报站

事件

《最终幻想X》首日出货214万!

夏季游戏最大作《最终幻想X》于日本当地时间7月19日凌晨在日本各地的游戏店开始发售。除了照例再度引发日本的"排队潮"之外，为了给游戏打气，SQUARE还特意在东京新宿设立会场为《最终幻想X》的发售举办了一个纪念活动。在这个纪念会上，SQUARE现任社长铃木尚表示根据统计资料显示，《最终幻想X》在发售首日的出货量就达到了214万套，其中有140万套为预订。这样，《最终幻想X》就成为了PS2上的第一款突破200万套的作品。同时，铃木尚宣布了《最终幻想X》海外版的消息，《最终幻想X》的美版将在今年底或明年初推出，英语配音，欧洲版还会辅以五国语言字幕。



纪念会上铃木尚亲自到场发表讲话。



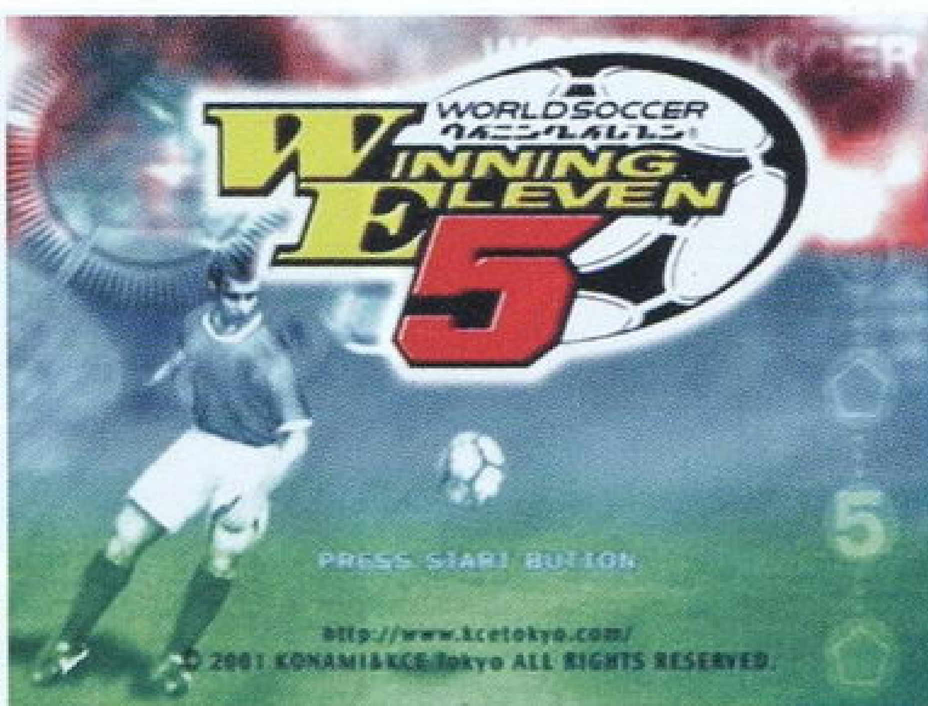
《最终幻想》的音乐之父值松伸夫与《最终幻想X》主题曲的演唱者RIKKI在会场上也是众人的焦点。

在《最终幻想X》发售4天后，SQUARE又宣布游戏的实际销量已达到了192万套！他们将会以每月40万套的生产量出厂，目标是达到日版400万套、全球1000万套的成绩。

首日销量148万，4日销量192万，这样的成绩不但对于PS2是头一次，在日本的游戏销售历史上也是罕有的。也难怪硬件厂商会对能够制造出这种"神话"的软件公司如此看重了。

《WE5》出货量突破50万！明年推出《WE6》

超人气的足球游戏"《WE》系列"最新作《WE5》自从3月15日推出以来，在日本以及海外都获得了极高的评价。近日，KONAMI正式宣布《WE5》的出货量已经突破了50万套！将在明年推出《WE6》！



也许跟一些"超大作"相比，50万这个数字根本就不算是什么纪录，但对一款"非主流"的足球游戏来说，《WE5》在短短4个月时间内取得这样的成绩，实在难得。该系列自1995年以来，全系列的总销量已经达到了550万套，而PS2版《WE5》的推出更将该系列推向了足球游戏的最高峰。KONAMI在新闻稿中表示，由于明年韩日世界杯的举行，日本国内对于足球的重视程度将远超往年，因此，KONAMI将再度大幅强化游戏的品质，推出可以傲视群雄的《WE6》（暂名）！游戏预计在明年世界杯前后推出。

CSK将出售世嘉?

最近，日本国内盛传经营企业情报业务的CSK有意将旗下经营游戏业务的子公司世嘉以及主要经营出版及软件开发业务的ASC II出售，以舒缓集团的负债压力。

日前CSK召开名为"CSK GROUP事业战略说明会"的发表会，邀请当地传媒及证券分析员出席。会上公司社长提到CSK将於明年3月前发表有关集团重组的详情，显示集团有意将部分子公司出售。会上虽然没有提及旗下哪间公司会被出售，却提到被出售的将会是"CSK GROUP核心业务以外的企业"。从事集团"非核心业务"的世嘉及ASC II，自然成为这次集团重组的焦点。

换个角度看，CSK打算将世嘉及ASC II出售，似乎又不无道理。对CSK来说，亏损情况严重的世嘉及ASC II绝对是影响集团整体业绩的"毒瘤"；而两者在业务上，又似乎同CSK本身所经营的企业情报事业关系不大。出售世嘉及ASC II的股份，绝对有利于集团减轻来自子公司的负债压力。

对於世嘉的"潜在"买家，市场揣测准备进军家用游戏业的微软将会是头号热门。为了让XBOX取得成功，微软必须强化自身的游戏开发队伍；对于已成为XBOX第三开发商的世嘉，相信微软绝对会感兴趣。

CSK总合研究所正式改名!

株式会社CSK总合研究所（略称CRI）于8月1日正式改名为"株式会社SEGA-AM2"，而且新商标也已经公开。

"《AERO DANCING》系列"的开发商"株式会社CSK总合研究所"已经与AM2研正式合并，并改名为"株式会社SEGA-AM2"。发言人表示，这次合并的原因，是希望集合300位非合约的技术人员，组成一个全集团最具规模的开发队伍。而且配合目前的业务方针，为了明确分开大型业务用游戏（街机）及中小型家庭用游戏，这次的重组实属事在必行。



至于"株式会社SEGA-AM2"的社长，将会由铃木久司出任。而常务董事一职，则由铃木裕出任。

KONAMI正式入主HUDSON

7月27日，KONAMI宣布他们已经成功地取得了老牌游戏开发商HUDSON45%的股份，换言之KONAMI已正式入主HUDSON。

在这次大手笔的收购行动中，KONAMI花费了50亿日元，共购得了460万股的HUDSON股份。KONAMI表示，他们将会绝对尊重HUDSON的现有体制，同时也不会要求HUDSON改名或是进行高层重组，HUDSON现任的工藤社长将有望留任。同时KONAMI还表示，在收购了HUDSON之后，公司最重要目标是要改善HUDSON的开发能力和体制。为了达到这个目标，KONAMI在日本札幌地区的分公司将并入HUDSON内；另一方面，未来HUDSON所开发的游戏都将交由KONAMI的销售系统发行，同时两家公司之间将共用各自在开发工作以及商标上所拥有的特许权。

任天堂控告
《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》的开发商及发行商

5月24日在PS上推出的《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》的销售情况喜人，已顺利突破30万套大关。不过日前任天堂的一纸诉状却将游戏的

制作公司TIRNANOG与发行公司ENTERBRAIN告上了法庭，理由则是因为这款游戏与任天堂在FC、SFC上推出过的《火炎之纹章》系列”的内容过于相似。其总起诉金额高达2亿5830万日元，并且任天堂还要求立即禁止《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》这款游戏在市场上的销售。不知道几年前，该游戏的制作人加贺昭三离开任天堂的时候，是否会想到有这么一天呢？请关注本刊的后续报道。

东京秋季游戏展2001详情公布

东京秋季游戏展2001将于10月12日～14日在东京千叶幕张展览馆举行，日前主办方CESA公开了这次盛会的详情，其中就包括参展商的部分名单。在这份名单中我们可以看到，缺席多时的世嘉将重回TGS，不过SCEI与上次首次参展的任天堂却暂时没有出现在名单中，让人颇觉意外。此外，在上次的春季展中缺席的元气、FROM SOFTWARE、TAITO等均决定出展。CESA的发言人表示，SCEI与任天堂目前的态度是“仍在考虑中”。



此外，按照TGS的惯例，每届游戏展的海报设计都会由在该年度的“日本游戏大赏”中获得“大赏”的游戏开发商负责。因此，这一次的海报设计就落在了凭借《梦幻之星在线》勇夺“大赏”的SonicTeam身上。海报的内容是一名少年手持一部掌机，伸手的动作似乎是在邀请大家一起玩，完全体现了这次游戏展的“LET'S PLAY TOGETHER”的主题。

软件

《恶魔城 月之轮回》欧美大热卖

与GBA同日推出的《恶魔城 月之轮回》在欧美与日本都受到了玩家的普遍好评。日前KONAMI方面就传出好消息，宣布游戏在欧美地区的总销量已突破50万大关。

具体数字方面，北美游戏至今已售出约30万套，加上欧洲地区的20万套，在不足一个月的时间内（美版及欧版GBA的发售日分别是6月12日和22日）就达到这样的成绩，可以想象得到游戏受欢迎的程度。KONAMI表示游戏的续集已经在策划中。

人气漫画《棋魂》登陆GBA

传统的棋类游戏由于题材受限，无论是在电视游戏上还是在掌机上都很难有什么表现的机会。不过如果这款棋类游戏有一个大受欢迎的漫画作为后盾，情况是否会有所改观呢？



风靡亚洲的人气漫画作品《棋魂》就将会肩负这个重任，被改编为GBA游戏的同名作品即将在10月25日推出。游戏以原作漫画的故事为背景，玩家在游戏中将扮演漫画的主角进藤光，与原作漫画中的多名棋艺高手进行较量。此外，游戏还会加入“围棋教授”模式，让不了解围棋的玩家也能在短时间内掌握游戏的规则与技巧。

《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》的新情报

◆根据日本游戏零售商的情报，DC版将会附带一张特制的影像碟，里面将收录这个游戏系列的开发秘话。不过目前还不清楚是否只有预订这款游戏才会获得。

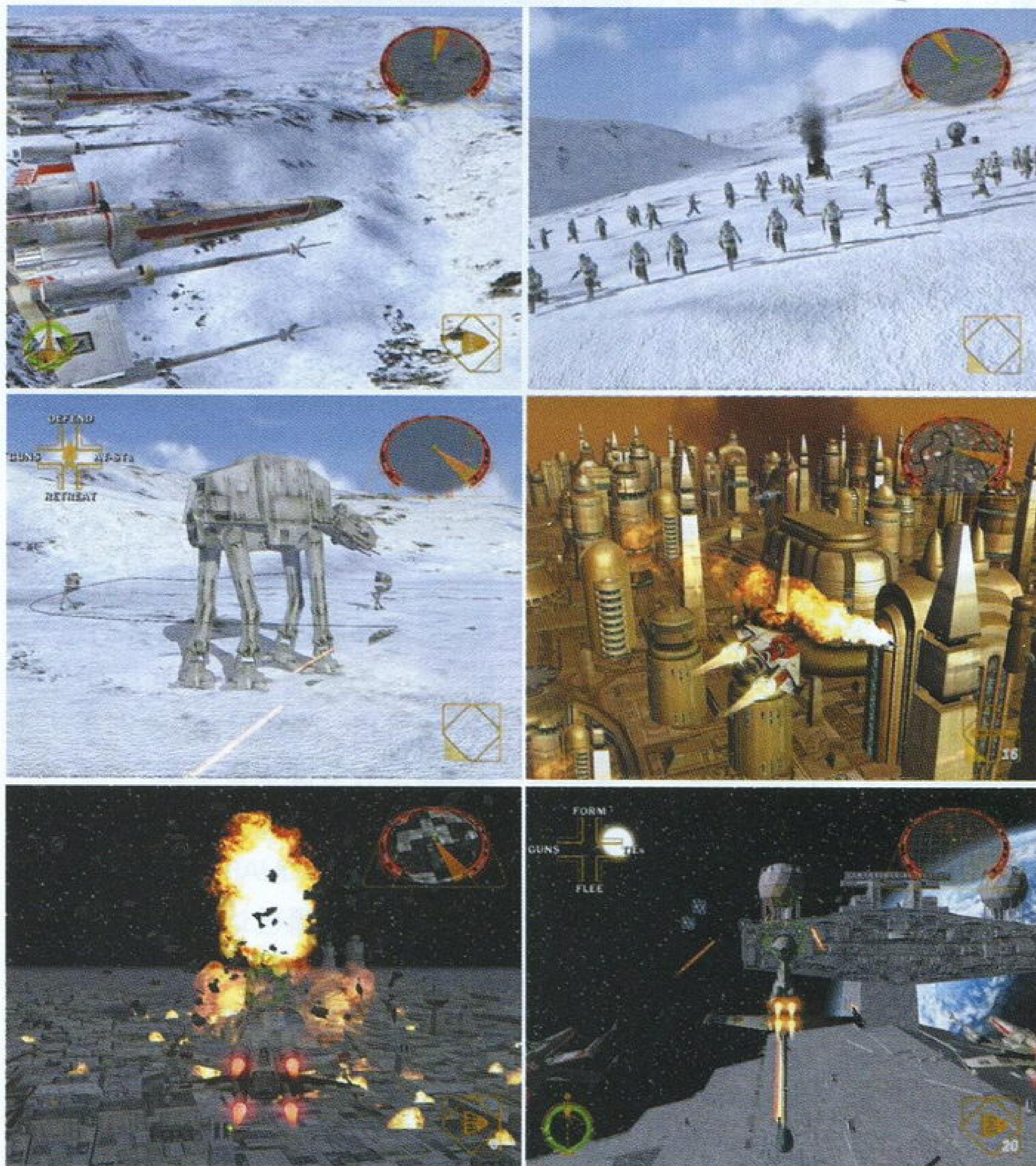






◆PS2版的将会推出一套游戏+PS2专用MODEM的套装版本，售价9800日元。

NGC版《星球大战 流浪中队II》的新画面



《灵魂吸收者2》公布新画面

在PS与PC上都获得不俗评价的动作游戏《灵魂吸收者》的续作开发消息已经公布很久了，日前EIDOS终于公布了PS2版的游戏画面。PS2版预定于9月25日推出美版。



BLEEMCAST 对应游戏第三波——《铁拳 3》

继《GT 赛车 2》以及《合金装备 索立德》之后，BLEEM！近日公开了 BLEEMCAST 对应的第三款游戏——《铁拳 3》，并公布了大量的 PS 版与 BLEEMCAST 版的画面比较图。看得出游戏的确是经过了强化的。由于目前 BLEEM！正在进行《合金装备 索立德》的最后调试，因此并没有公布《铁拳 3》的推出日期。



短消息

■近年来业绩不振的DATAEAST近日宣布将会出让自己的最大资产——游戏版权。其它游戏商可以认购 DATAEAST 各个游戏的版权（包括家用机与街机），无论是移植还是推出系列最新作都是被允许的。不知道 DATAEAST 出此下策是否能够帮助这家老厂渡过难关。

■著名动作影星成龙日前与SONY PICTURE及ENCORE SOFTWARE签约，将在 XBOX 与 PS2 上推出名为《JACKIE CHAN ADVENTURE》的游戏。这款游戏以电视动画为基础，面向低龄玩家。

传闻版

■距离NGC发售只剩下不到两个月，有关NGC游戏的传闻也越来越多。目前就有消息指出，除了《生化危机0》外，CAPCOM还会在NGC推出至少6个游戏，而且其中不乏有着销量保证的名作。传闻中提到的两个游戏是《洛克人》以及《街头霸王 IV》！（可信程度：6。CAPCOM一向都奉行多平台战略，因此在NGC上推出多款游戏是很正常的事情。不过在传闻中提到的这两款游戏的可能性就不会太大，毕竟《街头霸王》无论是在街机领域还是在家用机领域都是响当当的大作，如果直接在NGC上推出未免有些冒险。）

■从日本传来的消息，SQUARE 的著名 RPG “《CHRONO》系列”的最新作正在紧锣密鼓地开发中！《超时空之轮》的原班开发人马将着手新一作的开发。该系列的第一作《时空之轮》由坂口博信与崛井雄二这两位顶尖制作人联手打造，结果大受欢迎，至今仍是玩家们最喜欢的 RPG 之一。其后在 PS 上推出的《超时空之轮》则毁誉参半，虽不能与第一作相提并论，但在全球也获得了不俗销量。（可信程度：7。《超时空之轮》可算是近年来 SQUARE不多的几款叫好又叫座的游戏，比起同社不少雷声大雨点小的游戏来说品质方面自然更加优胜。因此游戏推出续集倒也在情理之中。希望 SQUARE 能够再度打造出一款如同《时空之轮》那样的游戏，那就是玩家之福了。）

近期重要游戏发售日

PS			
8 月 30 日	《心跳回忆 2 外传 回忆之钟再度响起》	AVG	KONAMI
PS2			
8 月 16 日	《真实机器人军团》	ACT	BANPRESTO
8 月 23 日	《街头 NBA》	SPG	EA SPORT
8 月 23 日	《鬼泣》	A · AVG	CAPCOM
8 月 30 日	《雷神之锤 III》	FPS	ID SOFTWARE
8 月 30 日	《玉茧物语 2》	RPG	元气
8 月 30 日	《狂热节拍 II DX 第五度混合 新曲精选》	MUG	KONAMI
8 月 30 日	《啪啦啪啦啪 2》	MUG	SCEI
8 月 30 日	《HUNTER X HUNTER 龙派的祭坛》	ACT	KONAMI
9 月 6 日	《实况世界足球 2001》	SPG	KONAMI
9 月 6 日	《吉翁前线 机动战士高达 0079》	SLG	BANDAI
9 月 6 日	《DNA 》	ACT	BANDAI
9 月 6 日	《权力与魔法》	RPG	3DO
DC			
8 月 30 日	《超级机器人大战 α for DC》	SLG	BANPRESTO
9 月 6 日	《莎木 II》	FREE	世嘉 \AM2
9 月 6 日	《零式枪手 2》	STG	彩京
GBA			
8 月 21 日	《瓦里奥大冒险 YUKI 的宝物》	ACT	任天堂
9 月 6 日	《密集火力》	STG	KECMO



《鬼泣》包装正面　《鬼泣》包装反面　预约特制单曲 CD 的包装

《最终幻想 X》终于让人们见识到了 PS2 游戏的威力。看看八九月份 PS2 依然是那样大作不断，很容易让人想到 SCEI 此举是否是在打压任天堂 NGC 发售前的“气焰”——谁说 PS2 上没游戏来着？

8 月份 PS2 的核心游戏无疑是 CAPCOM 三上真司的心血作品《鬼泣》。目前《鬼泣》的预订活动已经在日本全面展开，预订者将会获得一个特制的鼠标垫或者是单曲 CD “DANTE'S SELECTION”，此外，《鬼泣》的宣传攻势也已经在日本如火如荼地进行中，不知道这款游戏是否会成为继《鬼武者》之后的又一款让 CAPCOM 为之骄傲的作品？



《超级机器人大战 α for DC》



《心跳回忆 2 外传 回忆之钟再度响起》

必定经过延期才会推出的“《机战》系列”游戏的最新作《超级机器人大战 α for DC》将会在月底推出，这也是“《机战》系列”历史上的首款完全由多边形演绎的作品，想必《机战》的 FANS 们无论有没有 DC，都会千方百计玩到这款游戏吧。



《啪啦啪啦啪 2》　《真实机器人军团》　《权力与魔法》

DEAD OR ALIVE 3 死或生 3

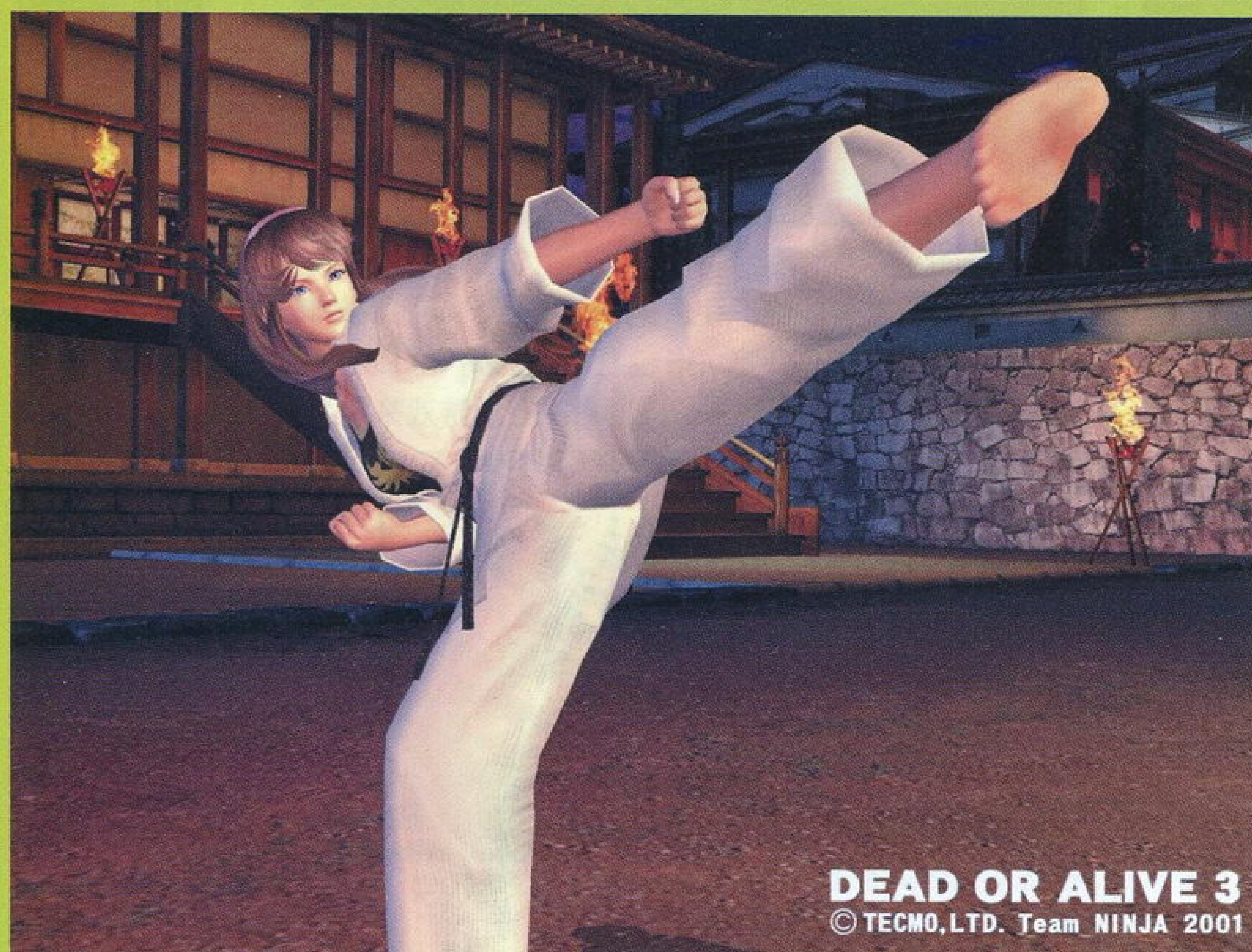
XBOX	TECMO	3DFTG	1～2人
	预定2001年11月8日发售		未定
DVD-ROM	未定		

First Attack!前线报道第一回

与前几年那种3D格斗游戏林立的情况不同的是，现在的3D格斗游戏领域不断地在进行着优胜劣汰的进化。在这个进化中，没落的如早期的"《斗神传》系列"以及近期的"《血腥咆哮》系列"，而异军突起的，则当属TECMO的"《死或生》系列"了。"《死或生》系列"在"《铁拳》系列"与"《VR战士》系列"的夹击之下能够站稳脚跟，自然有它的过人之处。现在随着"3"的公布，这款被制作人板垣伴信称之为"不可能移植的游戏"的素质究竟有多高就成了大家关心的话题。



POWERED BY XBOX!



由于EIN变成了疾风，因此瞳有可能会成为《死或生2》中EIN那样的空手道家的角色。

新角色介绍

瞳（HITOMI）

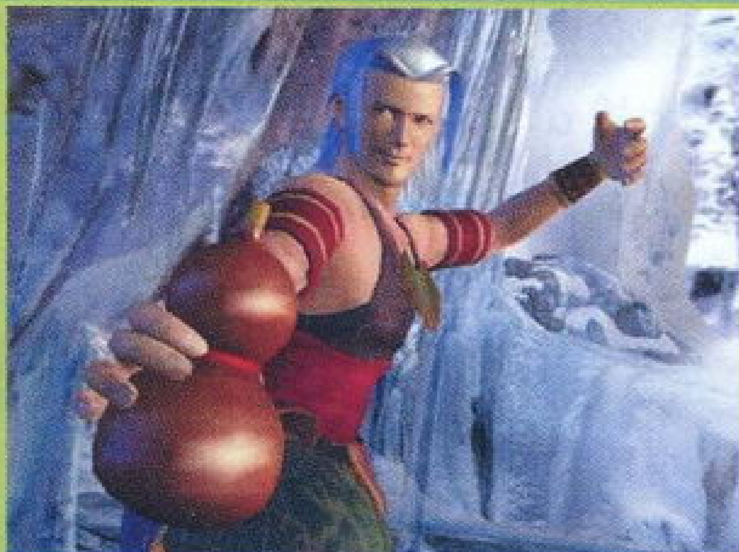


国籍：德国
流派：空手道
年龄：18岁
身高：160cm
体重：49kg
三围：B90－W58－H85
血型：A型
生日：5月25日
职业：高校生
喜欢的食物：Sachertorte（一种巧克力蛋糕）
兴趣：料理

德国籍的空手道少女，从这个设定上看有点像《SF3.3》里的那个颇为热血的MAKOTO。不知道制作小组为什么会给身在德国的她取一个日本名字？从目前公开的资料来看，瞳能够将日本空手道的"刚"与少女自身的"柔"完美地结合起来，因此她使用的空手道技法与前作中的EIN有很大的不同。另一个值得注意的地方便是她与EIN之间的关系，由于EIN在失忆时正是在德国出现的，并且还学会了空手道——很显然，这段故事也会涉及到瞳的。



布拉德·王(Brad Wong)

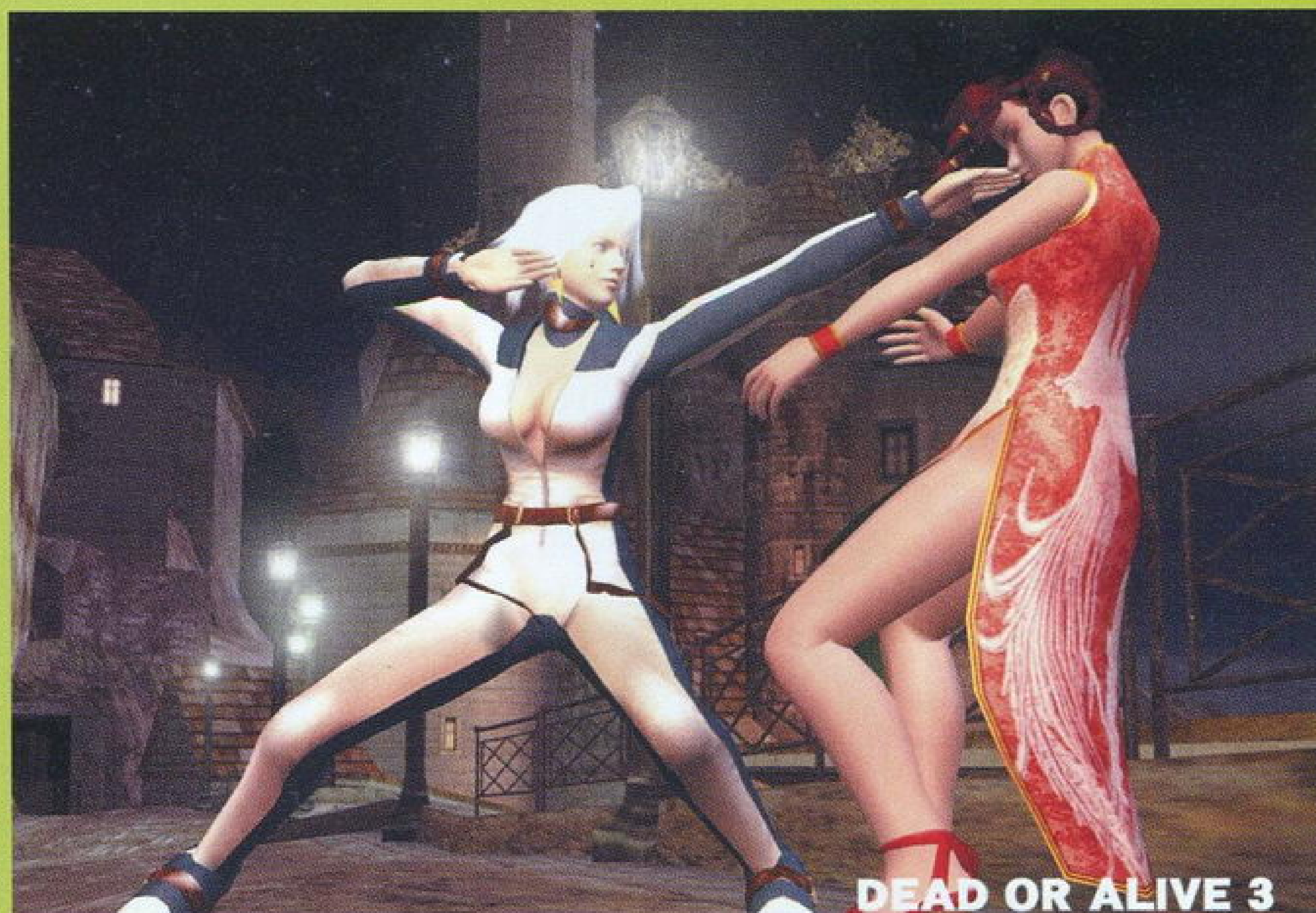


国籍：中国
流派：醉八仙拳
年龄：30岁
身高：182cm
体重：76kg
血型：O型
生日：9月10日
职业：失业中
喜欢的食物：酒
兴趣：围棋、弓箭

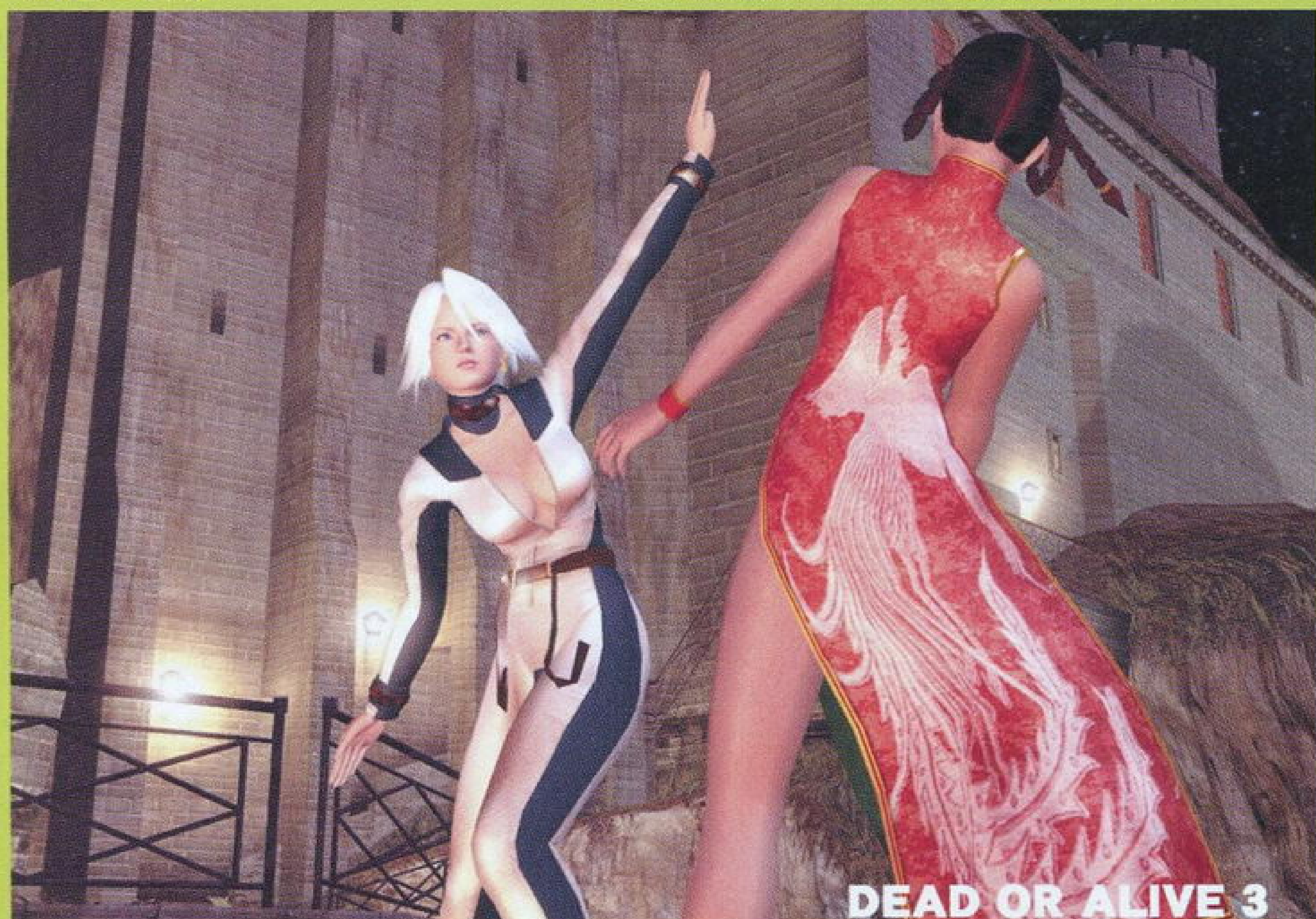
醉拳系角色首次出现在"《死或生》系列"中，设定的国籍当然是中国人。不过从这个角色的设定上来看，除了"醉八仙拳"这一设定之外，说他是中国人实在是很难让人相信。也许是为了更迎合海外的市场，更给这个角色起了个"Brad"的名字……相信没有多少读者会觉得他是个中国醉拳高手的。从TGS展上公布的影像上来看，布拉德的动作变化多端，醉拳技法中强调的"以柔克刚"、"借力使力"等等都在影像中有过表现，应该是一个难缠的对手。

克里斯蒂（Christie）
国籍： 英格兰
流派： 蛇拳
年龄： 24岁
身高： 177cm
体重： 57kg
三围： B93-W59-H88
血型： B型
生日： 18岁
职业： 暗杀者
喜欢的食物： 番茄汁
兴趣： 驾驶





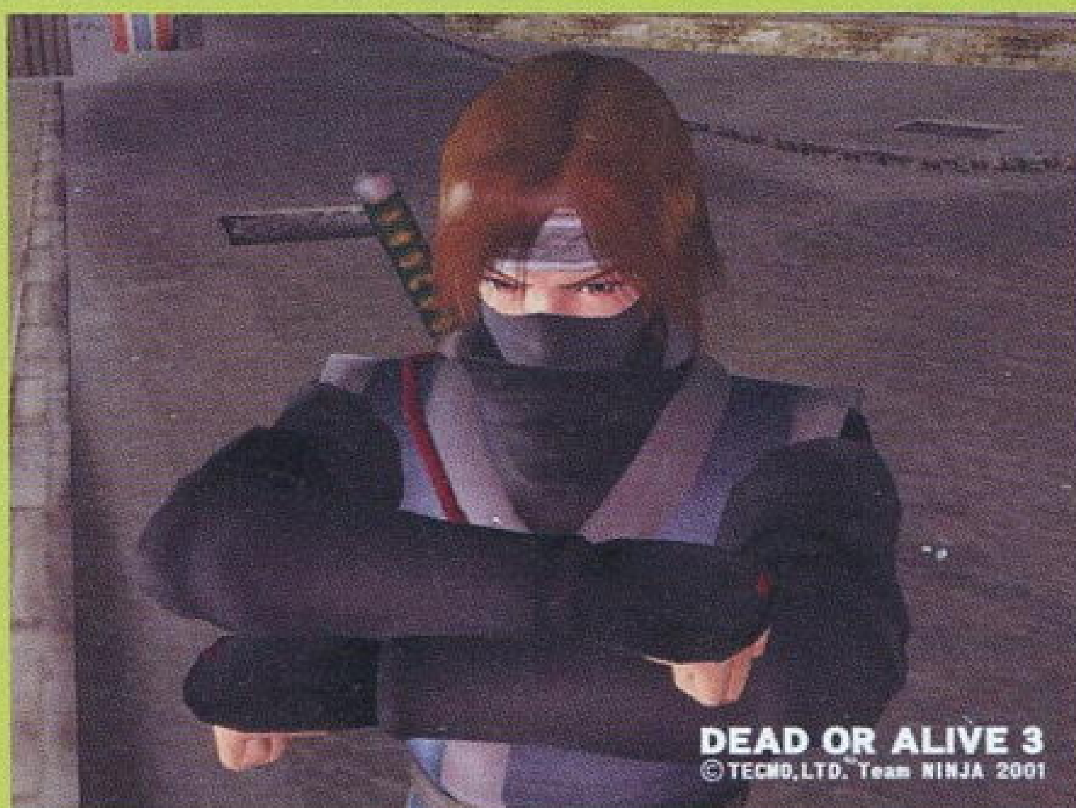
→克里斯蒂刁钻的蛇拳看来让雷芳非常不适应。
↓注意看雷芳的旗袍，很明显是经过重新设计的。



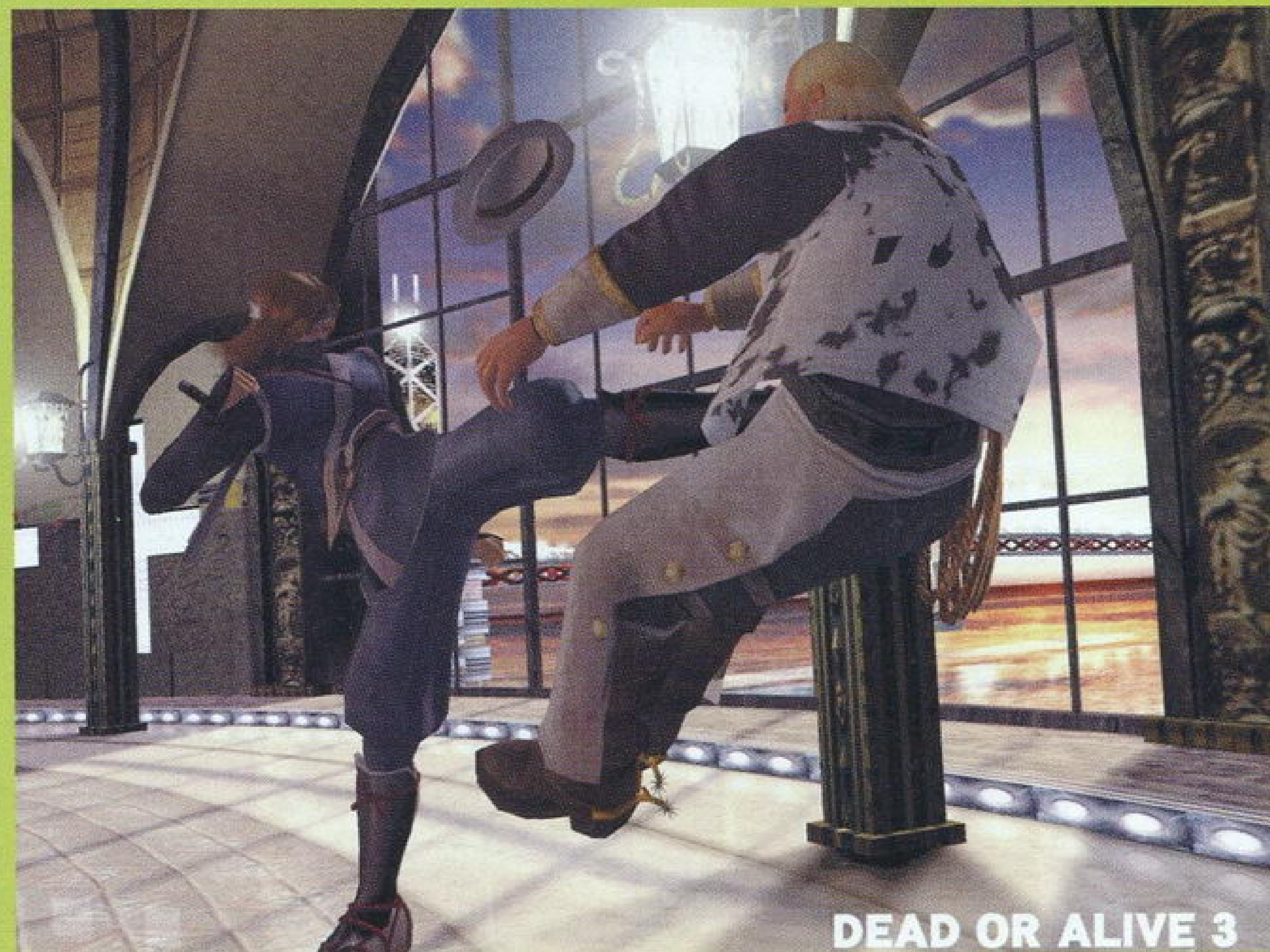
克里斯蒂一头银发、一身银衣的打扮以及那幅表情就已经给人以冷若冰霜的感觉，看样子"暗杀者"这一身份对于她来说是再合适不过了。她使用的蛇拳是格斗游戏中比较少见的一种拳法，不知道在游戏中演绎会有什么惊人之处呢？根据目前所得到的资料，与正宗的蛇拳相比，TECMO将会对克里斯蒂所使用的蛇拳进行小幅度的修改，使其更适于在游戏中发挥。



疾风（Hayate）
国籍： 日本
流派： 雾幻天神流天神门
年龄： 23岁
身高： 180cm
体重： 75kg
三围： B109-W83-H98
血型： A型
生日： 7月3日
职业： 忍者
喜欢的食物： 寿司、日式火锅
兴趣： 坐禅



是的，他就是前作中那个失去了记忆的，霞的哥哥EIN。在此作中，他的记忆已经完全恢复了，因此也改回了他原来的名字以及身份——雾幻天神流天神门的忍者首领。在前作中，由于失忆，他不得不使用刚刚学会的空手道（可能所谓的武术天才就是这么一回事了……），而在此作中，他将改为使用自己所属流派的忍术。不过有了空手道的功底，不知道疾风的忍术与游戏中其他几位忍者的有何不同呢？



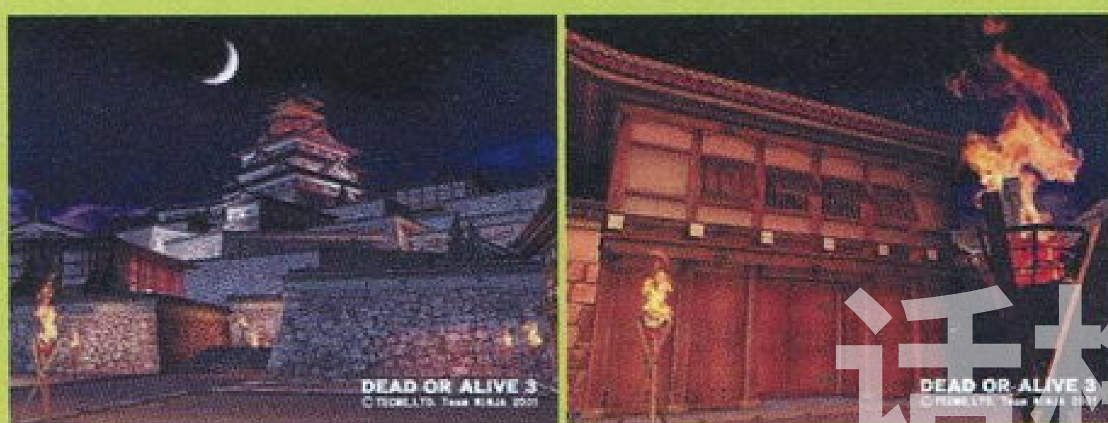
↑在展览大厅内一身忍者打扮的疾风正在痛打巴斯，不过这一招好像在前作中也出现过，看来疾风还是很难摆脱EIN的影子啊。

对战舞台

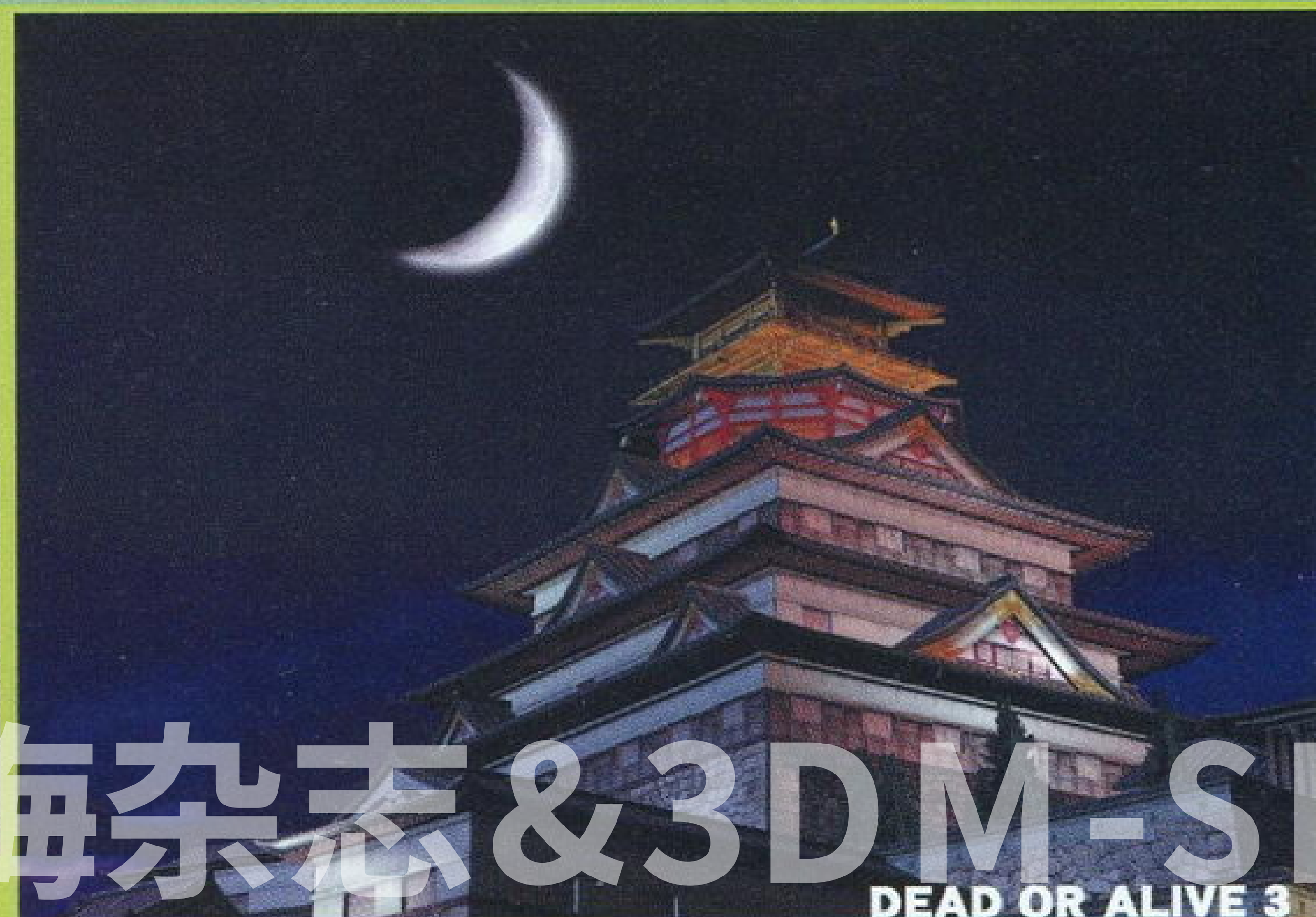
洋溢着各国风情、充满了想象力的对战舞台从《死或生2》的第一个版本开始就已成为了吸引玩家的要点之一。特别是第一次将对手一脚踢下落差极高的山崖或是打碎玻璃来到另一个新场景时的情景实在是令人难忘。而此作借助XBOX的机能，对战舞台的范围更加广大，无论是人工建筑还是自然风光都将更加美丽、精致。

夜幕笼罩下的安土城

瞳演武时的场地。天空中高悬着的弯月、石砌的城墙、燃烧着的篝火以及木制的大门构成了一幅古色古香的美丽画卷。不知道在这里对战是一种什么样的感觉呢？

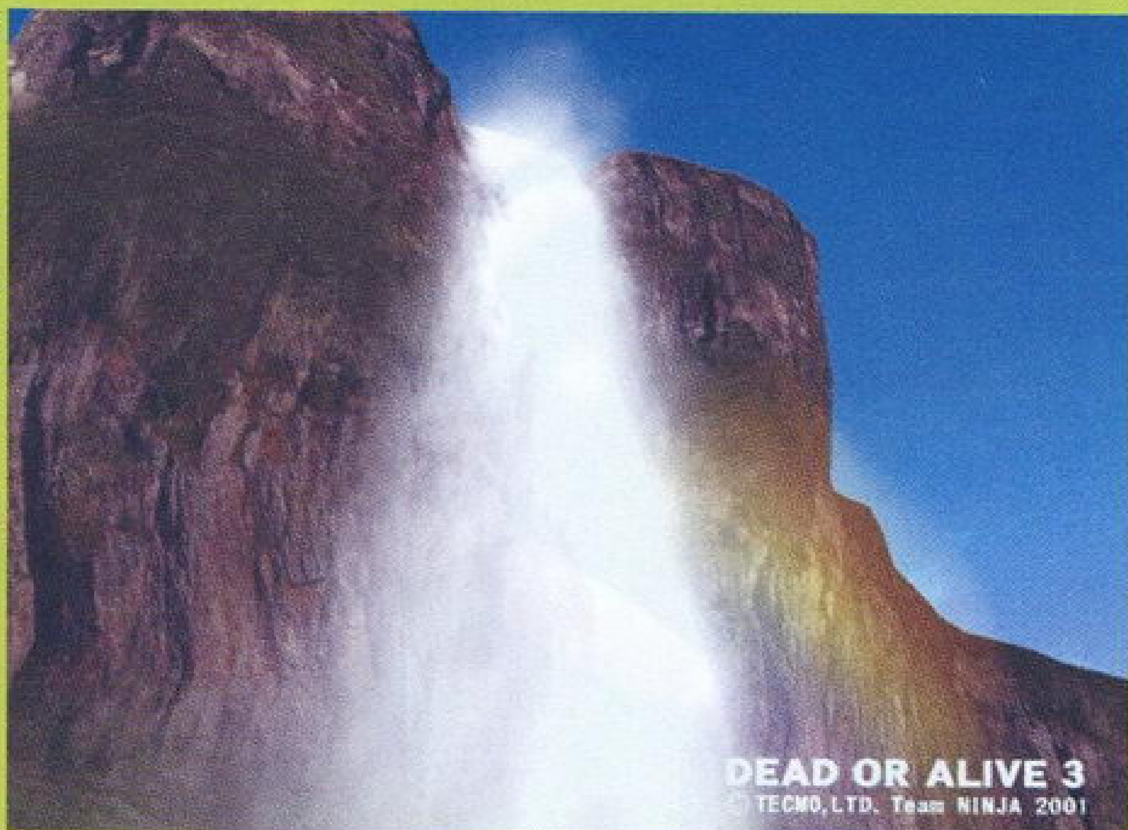


有点《鬼武者》的感觉。



壮丽的大瀑布

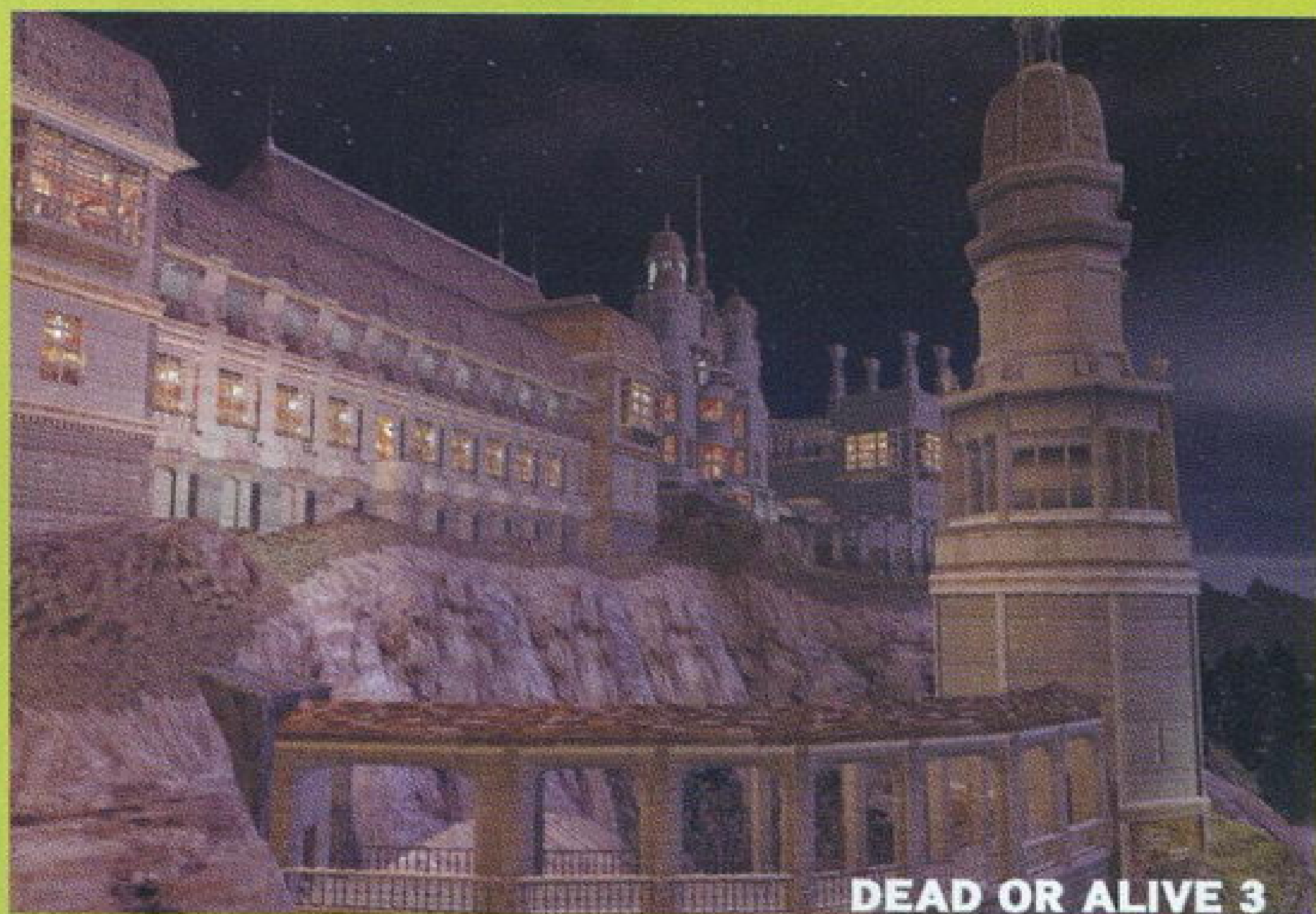
能够在这样壮丽的景色下进行对战，难道真的只有XBOX才能做得出来吗？目前TECMO并未公布角色在这个场景中的对战动画，因此对战展开的地点就不得而知了。如果能将对手从瀑布顶上打落下去，再跳下瀑布进行追击……那场面一定很炫吧？



→看到这幅画面，似乎都可以听到大瀑布那震耳欲聋的轰鸣声了。

豪华气派的宫殿

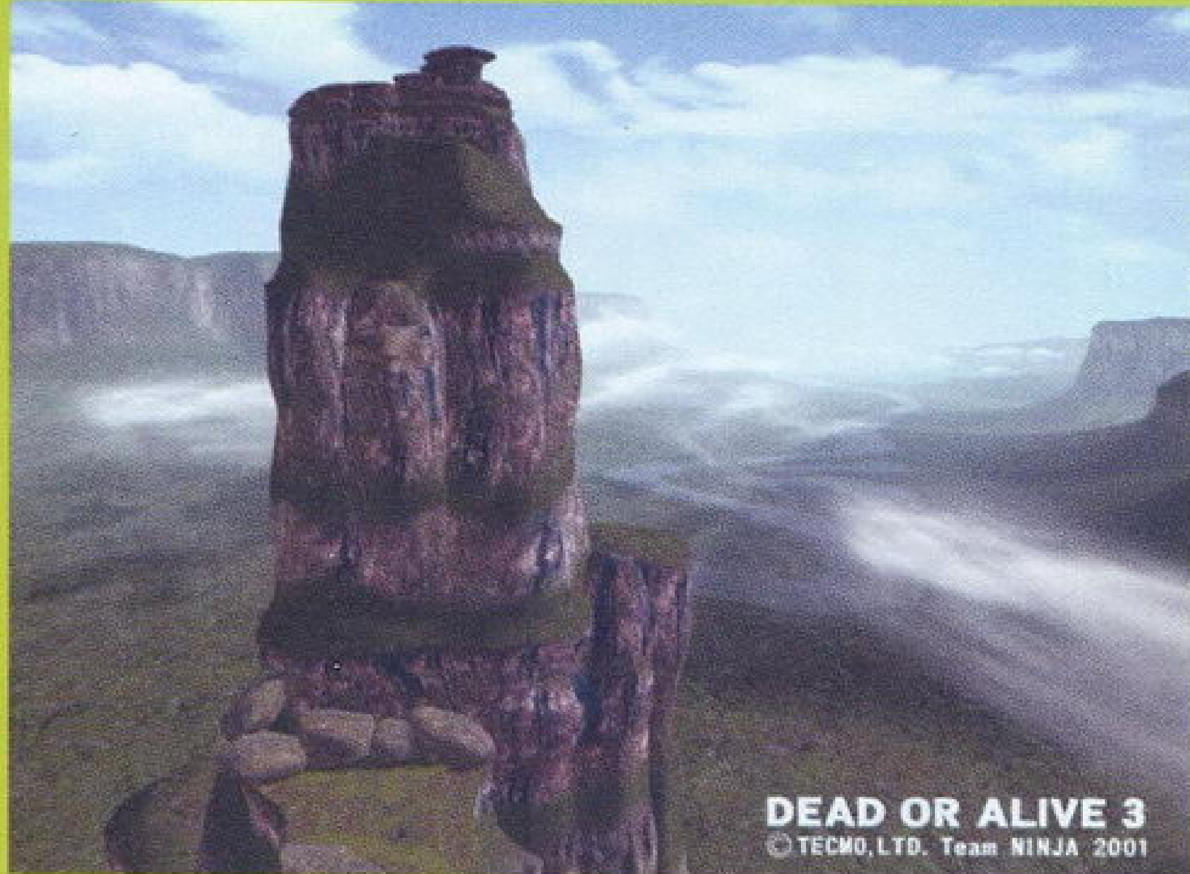
克里斯蒂演武时的场地，依山而建。



→灯火通明的宫殿在星光的映耀下给人一种"辉煌"的感觉。的确，在场景制作这一环节上《死或生3》要胜过《铁拳4》以及《VR战士4》。

大草原上的孤峰

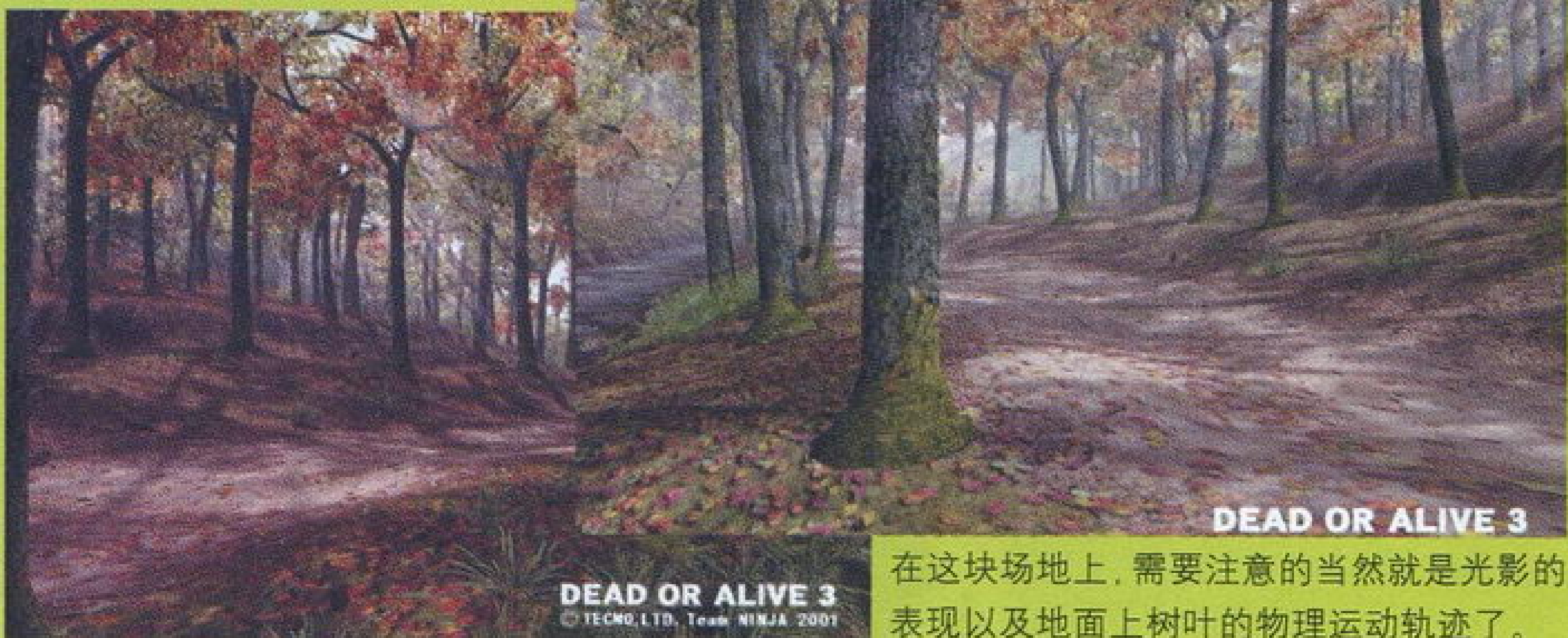
在TGS展上展出的影像中曾经出现过的场地，巴斯与布拉德就在这里进行了一场激烈的战斗。看得出这个场地是分为好几层的，从不同的地方落下去所到达的地点也不同。在其它的对战游戏中你是看不到某个人类角色从百多米的高空落下后还能站起来去对付另一个舍命跳下来的对手的。



←可以看到远处的河川被描绘得相当细致。

茂密的森林

这是板恒伴信在一次访谈时重点强调的场景之一，原因就在于地上那5000片能够被角色的移动影响状态的叶子。在即时演算的画面中隼就是伴随着无数片叶子突然出现在这片森林中的。



在这块场地上，需要注意的当然就是光影的表现以及地面上树叶的物理运动轨迹了。

《死或生3》制作者板恒伴信的访谈

编译：邪魔天使

记者：能否介绍一下现在的开发情况？

板垣：游戏内容已经决定了，现在正在全力制作中。目前还没有完成整体的合成，因为游戏的主要部分是分为几个部分来制作的，此前的作品一般分为3个部分来制作，而这次共分为10个部分来制作，工作量很大，目前大约完成了30%左右。

记者：能否再介绍一下《死或生3》的开发主题？

板垣：本作的开发主题大致可以分为两个，一个是在广阔的舞台中战斗，另一个是最大限度地实现战斗舞台的反应性和互动性的组合。希望能够带给玩家自然流畅的游戏感觉。

记者：据说这次《死或生3》的角色制作方向与系列前作不大相同。

板垣：是的。这次我们更加追求完美，例如在制作克里斯蒂的眼睛时，我们不仅追求一种完美的写实性，而且更加强调简洁洗练的感觉。我比较讨厌那种吹毛求疵的制作风格，追求的是一种简单而又写实的表现。也许会有人认为这样是不行的，不过我们吸取了前作中故事演出不受欢迎的教训，在不断调整制作的过程中提高制作水平。

记者：动作表现也很简洁洗练。

板垣：是的。这次我们也特别邀请了很多武学大师来担任武术制作指导。在E3展会上瞳所表演的就是平安时代的空手道四的基本招数。前来参观的一些外国玩家说"角色的动作终于有真人一样的感觉了！"也许这些朋友都是练过武术的，很高兴能够得到这些内行人的肯定。

记者：不仅是动作，就连角色头发的动态制作也是前所未有的。

板垣：头发的动感表现也是制作的主题之一。首先是衣服和饰带的动感，其次就是头发的动作，制作能够达到什么高度是非常重要的。动的部分越多，系统的互动性就越强，而不只是一种单纯的物理计算所能够达到的，也不是追求那种不合实际的花架子的表现。关于衣装方面，以前的《死或生2》中采用的是标准的样式设计。而本作采用了新的平台，我们考虑在这方面要达到一种什么程度，这是一个很困难的问题。目前我们公布了部分图片，但这些图片没有动感，大家都很难了解真正的效果。现在正处于制作途中，我们希望能够满足这个系列的玩家的期待，不断往这个方向努力。在制作过程中，我们不仅追求写实的表现，更追求完美和迫力感。

记者：下面我们来谈谈游戏舞台，我觉得这次的舞台更大了，好像能够下落的地方也很多。

板垣：能够在广阔的空间战斗非常重要，其中有多种多样的表演，落下只是演出的一个部分而已。我们希望既能够给玩家一种视觉上的快感，又能有爽快的游戏感。以前我们追求的只是游戏系统的好玩性，而现在我认为，演出和系统是不能分离的。

记者：在游戏系统的操作性方面有什么变化吗？

板垣：游戏系统方面，基本上承袭了《死或生2》的要素，操作更加简单。就是1个摇杆加3个按键。现在正在考虑采用专门的控制器。《死或生3》当然要采用新的系统，对应不同的操作。

记者：是否也有简单操作模式？

板垣：有的，由于游戏推出的是家用版，因此简单操作模式还是必需的。

记者：据说贵社和KDDI以及OMRON共同开发网络游戏计划，

板垣：至今还不能实现通信对战的原因就是没有足够玩家的支持，有相当一部分玩家期待着能够早日实现网络通信对战，为此，我们便决定三家公司共同开发，目前正在筹备阶段。不能让我们的玩家在网上对战我也实在是非常着急。不过，这个计划是否对应《DOA3》目前尚未决定。

记者：据说《死或生3》的故事剧情更加有趣？

板垣：是的，越往后剧情越精彩。"1"中有剧情的周边情报画面介绍，到了"2"就只有解说，这虽然可以加强剧情对玩家的吸引力，但是在游戏之外的有关剧情的情报明显不足。在BBS上就有很多玩家都说"不明白，不明白"，我们虽然不会马上就改变宗旨，但这个世界都说"不明白"，好像就是我们错了！（笑）因此，本作的世界观部分制作得非常易懂，有兴趣的玩家到时候可以看一看。

记者：游戏什么时候发售？

板垣：国内外都一样，和主机同时发售，

记者：最后还有什么话要对期待这款游戏的玩家说的吗？

板垣：这个星期我就要去微软总部开会，决定最终的画面和音效，之后可能会公布一些新的画面。我们的目标是很高的，至于会达到什么程度，目前则很难说。



真·三国无双2

已经预定在9月20日发售的PS2年度最佳动作游戏之一的《真·三国无双2》，日前公布了具体的动作系统和四派势力的基本角色，为了让喜爱这款游戏的玩家能够在第一时间了解它，这一次D·S会更加详细地介绍这款游戏，请留意！



无双报道第3回

PS2	KOEI	ACT	1~2人
	预定2001年9月20日发售		未定
DVD-ROM	–		

精彩纷呈的战斗场面一定让你大呼过瘾！
变化万千的事件选择绝对叫你目不暇接！



CHECK 1　精彩的CG和过场EVENT

在前作中，当战事到了一定的程度时便会发生EVENT，而且其作用并不是纯粹交代剧情那么简单，因为不同的战略方针和战后成果将影响EVENT的发生。例如在官渡之战、赤壁之战和夷陵之战这三场战役之中，根据玩家所必须要保护或优先收拾的与EVENT有关的角色之不同，最终导致的事件结果也会有很大的分歧。根据目前的资料，这款游戏当中的EVENT数目是前作的6倍，许多著名事件都经过重新设计，必定带给玩家更高的享受。



CHECK 2　动作系统大剖析

连击系统

在前作的普通攻击中，就算加上蓄力攻击最多也只能达到4HIT的水平（"无双乱舞"除外），而本作中普通攻击将进化到6HIT的程度。除此之外，本作中的蓄力攻击也有所改变，不同HIT数的通常攻击所连接的蓄力攻击均会有所不同。在打击敌兵的时候，玩家可以根据需要自由掌握，怎么爽怎么来！下面是一组标准的连击演武画面。



POWER GUARD

前作当中非常有用的系统GUARD CANCEL（防御取消），在新作中被POWER GUARD（能力反击）所取代。POWER GUARD不但可以完全防御对手的攻击，还可以将对手弹开，露出破绽让玩家反击。想来这样设计就是为了保持游戏的平衡性，如果GUARD CANCEL过强的话，游戏的难度就会直线下降，而新设定的POWER GUARD就是在这两者之间寻取一个平衡点。下面是一组发动POWER GUARD的画面。



追打系统

根据前面的介绍，蓄力攻击CANCEL不同HIT数的普通攻击会产生不同的效果，而追打系统根据蓄力攻击所产生的不同打击效果而发生相应的变化。为了使游戏更加爽快，本作的浮空追打将大幅强化，一气呵成的连贯动作一定会让玩家有一种"以一当千"的成就感。下面是一组浮空追打的连击画面。



空中受身

在本作中，只要玩家所使用的角色被敌人轰飞时按防御键便可在空中受身，快速保持平衡，这样就可以防止任何一方出现单方面被不断攻击而无法还手的情况。另外因为新作中追加了空中连续技系统（CHARGE DRIVE），故此受身绝对有存在的价值。下面是一组被敌人轰飞后受身的画面。



CHECK 3 目前为止公布的角色大集合

魏

曹操

三国时代最著名的人物，是一位文武兼备的枭雄。在新作中被游戏设计人员重新修改，在战场上所使用的剑术将更加精进，所向披靡。



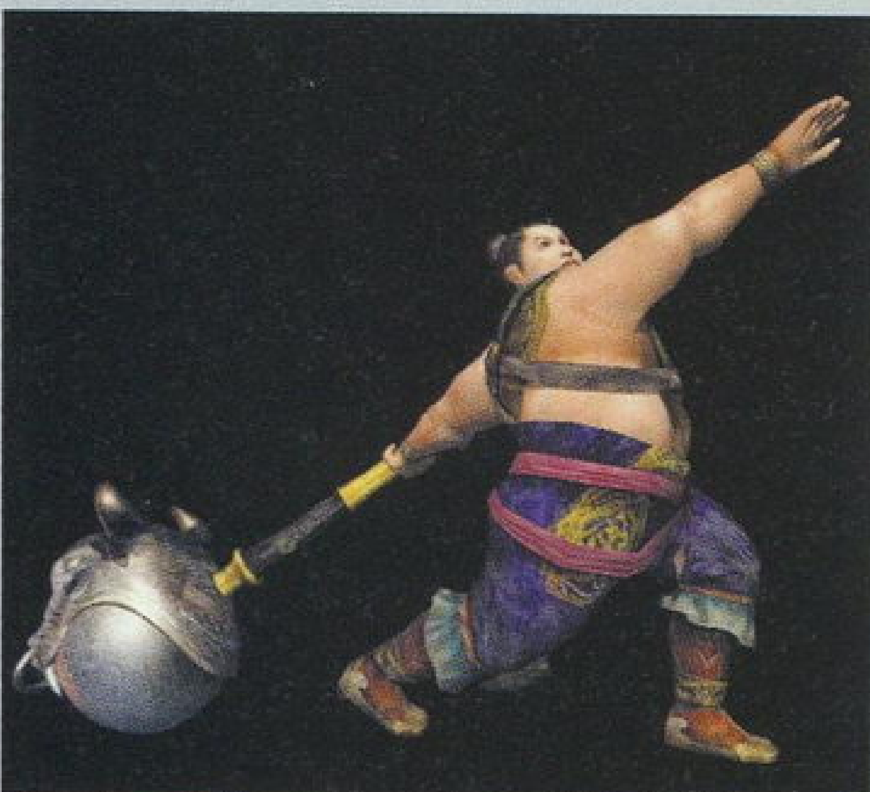
夏侯惇

曹操手下的首席大将，在征讨吕布时被曹性用箭射中左眼，但他却拔箭啖目，反将曹性杀死。新作中那把令人胆寒的大刀将发挥它的威力。



典韦

曹操的近卫军统帅，天生神力，且勇猛过人，被誉为"古之恶来"。在原著《三国志》中过早身亡，可是在这款游戏中他却非常活跃。



许褚

与典韦一样是曹操的近卫军统帅，外号"虎痴"，"裸衣战马超"的经典场面至今仍然被"三国迷"所津津乐道。相信他会是游戏中攻击力最强大的角色。

甄姬

《真·三国无双2》中新加入的角色，设定上是曹丕的妻子，史实上是否有这个人就不得而知了。在游戏中她是一位使用腿技和铁笛杀敌的女将，玩家千万不要小看她的威力呀！



张郃

《真·三国无双2》中另一位新加入的角色，武功高强。在新作中的设定很难不让人联想到《街霸》系列"中的巴洛克，看来他的铁爪将在游戏中大显神威了。



蜀

刘备

蜀国的君主，与关羽和张飞"桃园结义"，成为生死兄弟。擅长使用双剑，虽然武力只属一般，但是否在新作中会加入什么特技呢？



关羽

为人忠肝义胆、武勇无双，是三国时代最著名的英雄人物。手中一把重达83斤的青龙偃月刀，胯下"圣兽"赤兔马，"千里走单骑"尚无一人能敌。





赵云

神勇无双的著名武将，胆识和智慧过人，在长坂坡一战中立下赫赫战功。手中龙胆枪在敌军阵营中冲杀时所向披靡，绝对是最值得信赖的武将。







张飞

三国时代最骁勇善战的武将。在战场上作战给人一种"一夫当关，万夫莫开"的感觉，手持丈八蛇矛，总是冲杀在最前线。



黄忠

蜀国的五虎将之一，生性刚直、富有胆识，是三国时代最受尊敬的武学长者。此人擅长骑射，有"百步穿杨"的神力。



魏延

汉中的守护神，为人极有野心、武艺高强，是三国时代中期最活跃的武将之一。此人善使双头刀，骑术功夫了得，突入敌阵就会大发神威，无人可挡。



吴

孙策

素有"小霸王"之称的孙策将在本作中复活，而作为吴国君主的孙权却没有出现，不知道KOEI这样设计的用意究竟在哪里？



周瑜

素有"美周郎"之称，智慧过人的周瑜在游戏中竟然以武将的身份登场，在前作中攻击判定很强"无双乱舞"不知是否保留下来？（左1）

甘宁

吴国最著名的武将，勇猛过人，在多场生死决战中都立下赫赫战功。造型类似《灵魂能力》中某人的设计到底能否吸引玩家呢？（左2）

陆逊

在《三国志》原作中，周瑜死后崛起的著名人物，在与蜀国的决战中，献计"火烧连营"，这等风云人物怎能不收录在本作当中呢？（左3）

孙尚香

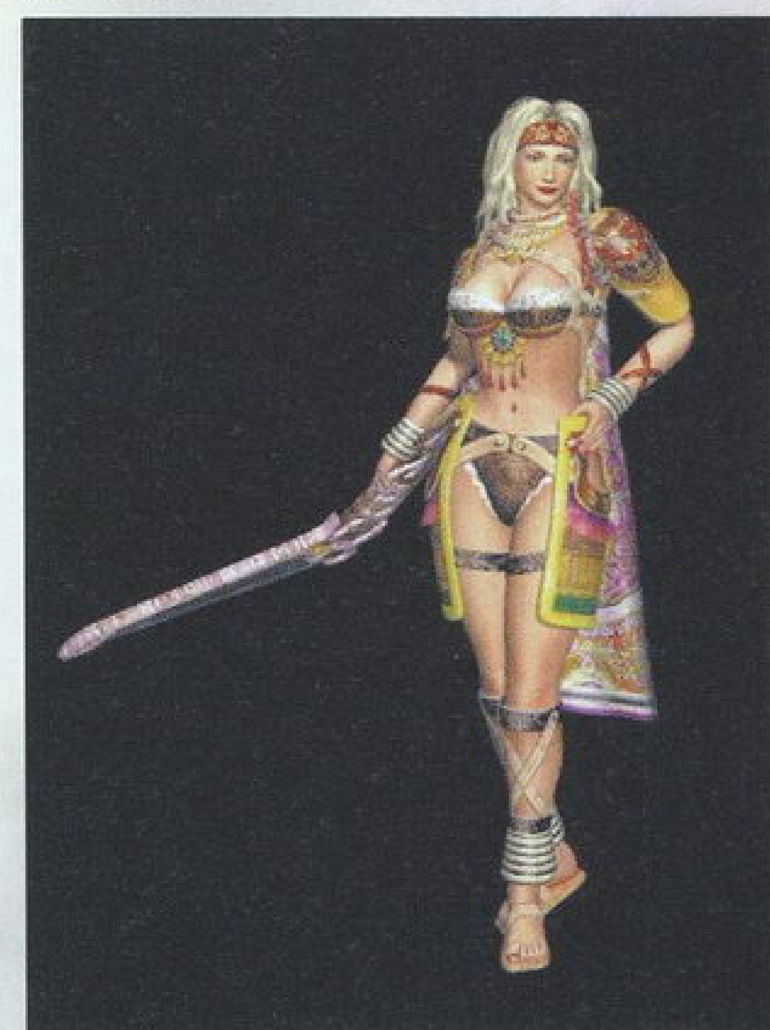
三国故事中少有的"女中豪杰"，也是"《三国无双》系列"的著名隐藏角色。虽然个头矮小，可是她的威力却不能小看啊！（右1）



第四方

孟获

南蛮的霸主，神勇无双。由于此角色第一次在"《三国无双》系列"中登场，因此他的实力究竟如何还不得而知。期待他在本作中的表现。



祝融

有孟获登场，就必定出现祝融，看来他俩真是三国时代最著名的夫妻啊！（笑）可是原作中擅长飞刀的祝融竟然拿起了一件奇怪的兵器，不知威力如何？

董卓

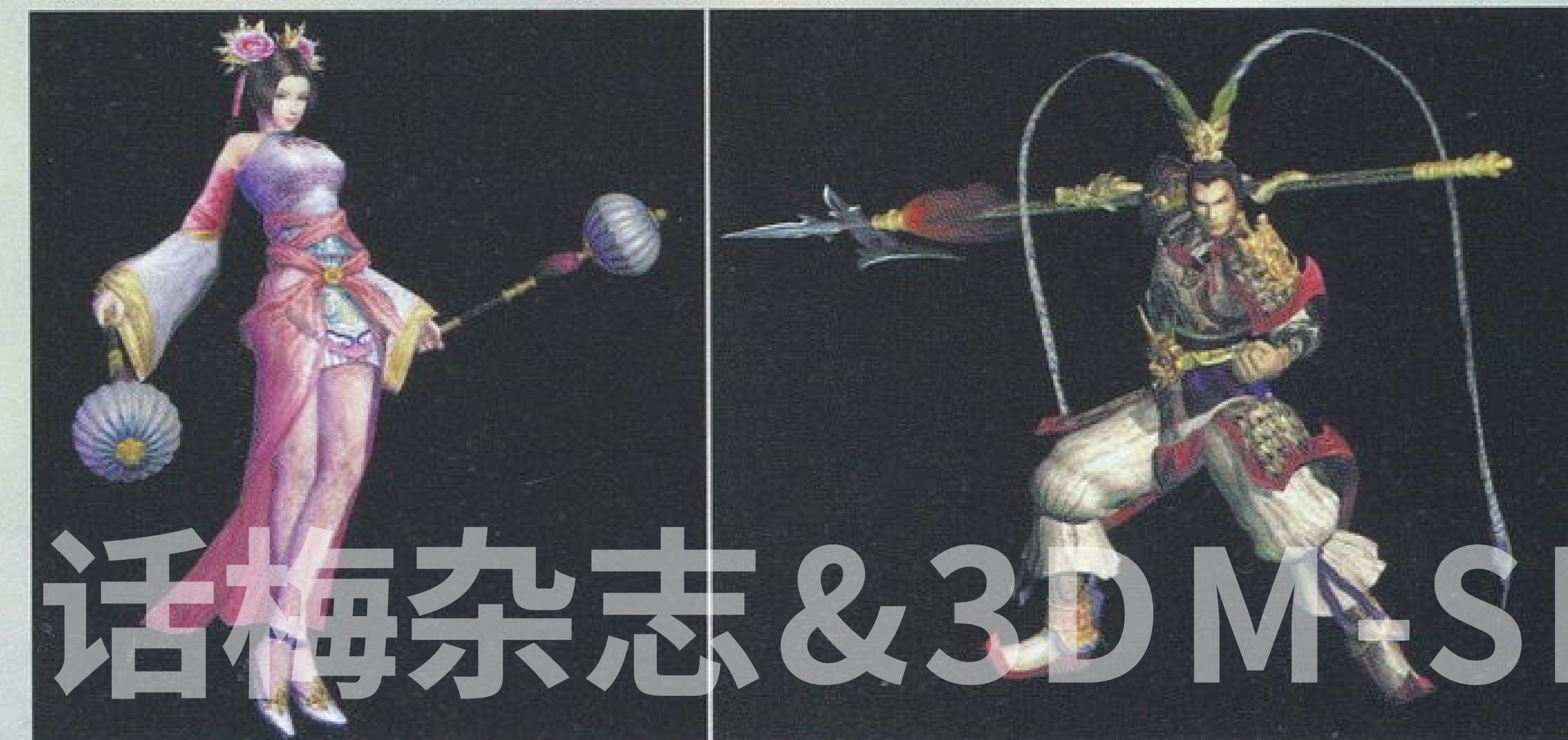
三国时代著名的暴君，但是武力高强。前作中也已出现的他看来地位非常高啊，想来这样设计的用意就是为了增加原创剧情的需要吧。

貂蝉

中国四大古典美女之一，在"《三国无双》系列"中是最引人注目的第四方角色，许多喜爱该游戏的玩家都非常看重她的表现。

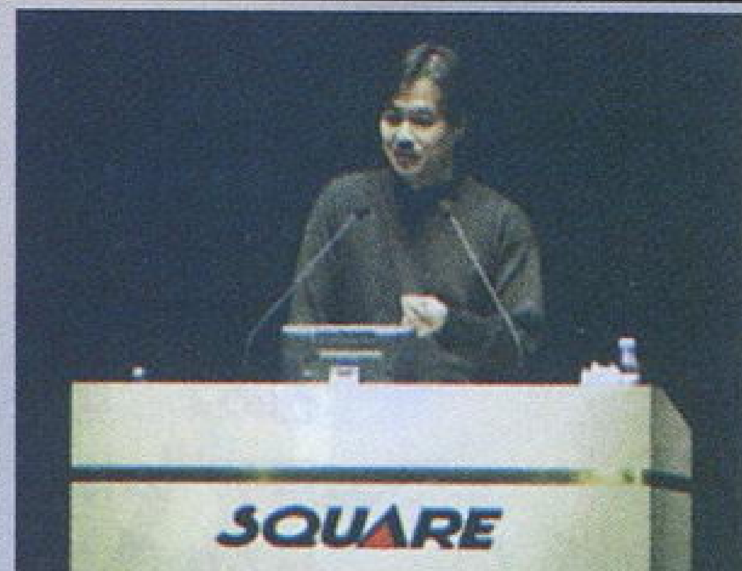
吕布

"《三国无双》系列"中最神勇的武将，也是真正称得上"无双豪杰"的英雄。虽然他有许多弱点，可是在以武力决胜负的战场上，他依然"光芒万丈"！



PlayOnline

文：纱迦



早在2000年1月SQUARE就公布了《最终幻想XI》将是一个网络游戏的惊人消息，这使得很多玩家都很期待PS2的网络计划"PlayOnline"。如今，这个计划终于完全启动了！

起初人们都以为PlayOnline是一款软件的名称，其实这是提供给PS2网络用的大规模服务器总称，这个服务器的主要作用是通过PS2来进行网络游戏和收发电子邮件，下面就让我们来详细了解一下吧。

PlayOnline 进程表

2001年9月中旬	PlayOnline第1期"β TEST"开始（限定500人）。
2001年10月	"β TEST"规模扩大（扩展至数千人）。
2001年12月	《最终幻想XI》的"β TEST"开始。
2002年3月	PlayOnline正式启动；同月，《最终幻想XI》正式发售。（暂定）
2002年4月	开始收费。


要想加入PlayOnline，就一定要有PS2专用硬盘。

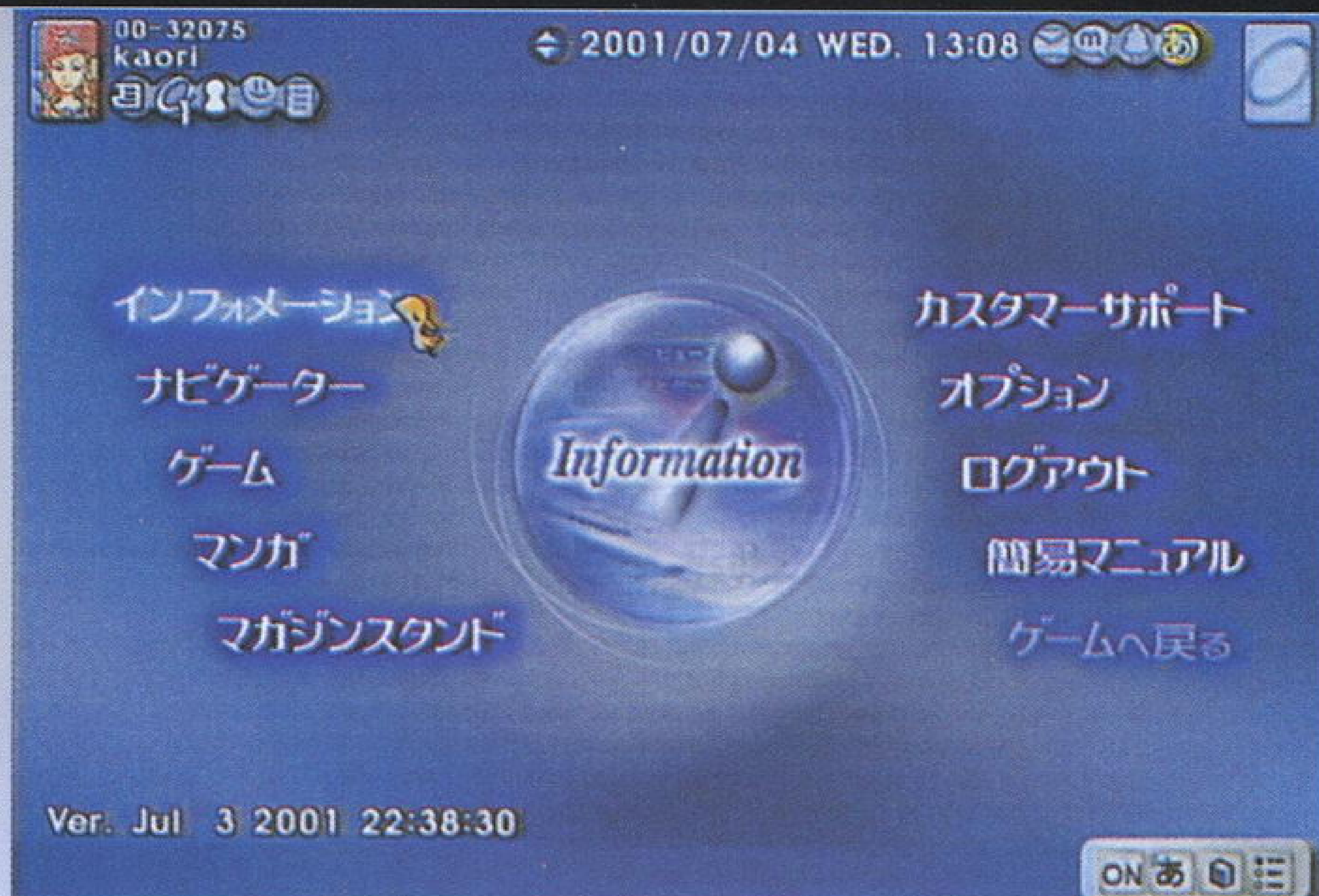
如果你认为PlayOnline的主要功能是用来玩网络游戏那就大错特错了，它的功能可谓相当齐全。

电子邮件

这个功能就不必多说了，因为这是网络世界里最基本的知识。需要特别指出的是，你可以利用PS2把电子邮件发给任何一个电子信箱，包括不是PlayOnline的用户，很有用吧。

在线聊天

可以同时和多人聊天的功能，只要你写好内容，再加上几个看得顺眼的图标，就可以了，和大家用QQ聊天差不多。这个功能不限参加者加入时间，你可以随便加入到其他用户的聊天室里去。

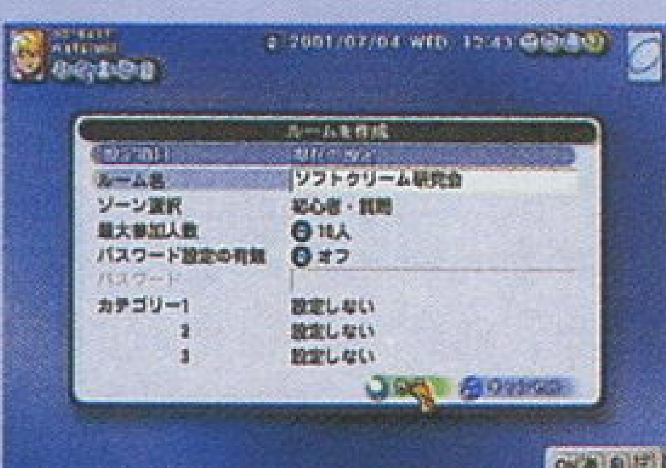


这是PlayOnline的主菜单画面，在这儿你可以自由选择你喜爱的内容，并不是只有游戏哟！



FRIEND LIST和HANDLE NAME机能

PlayOnline可以使用多种方法和其他玩家进行交流，这个"FRIEND LIST"就是一种方法。它可以把你在网上认识的朋友记录在此，这样以后上网的话就可以很方便地得知朋友是否也在网上。而你还可以利用PlayOnline的"HANDLE NAME"机能为自己设定一个属于自己的档案，这个档案资料非常详细，可以帮助大家找到自己志同道合的好友。







浏览网页

除了玩游戏之外，玩家还可以利用PlayOnline来得到一些有关游戏的情报，如玩具、音乐、模型等等。另外还可以查到有关漫画的内容，而且还不排除加入其它内容的可能性。可以想象，如果PlayOnline获得成功之后，相关内容肯定会日益增多。



←↓没错，这就是大受欢迎的漫画《棋魂》。纱迦虽然没看过，但梅泽由香里还是挺熟的。



↑一刚吹完就卖了一个破绽，原来这个什么"ヒカルの××"就是《棋魂》啊。



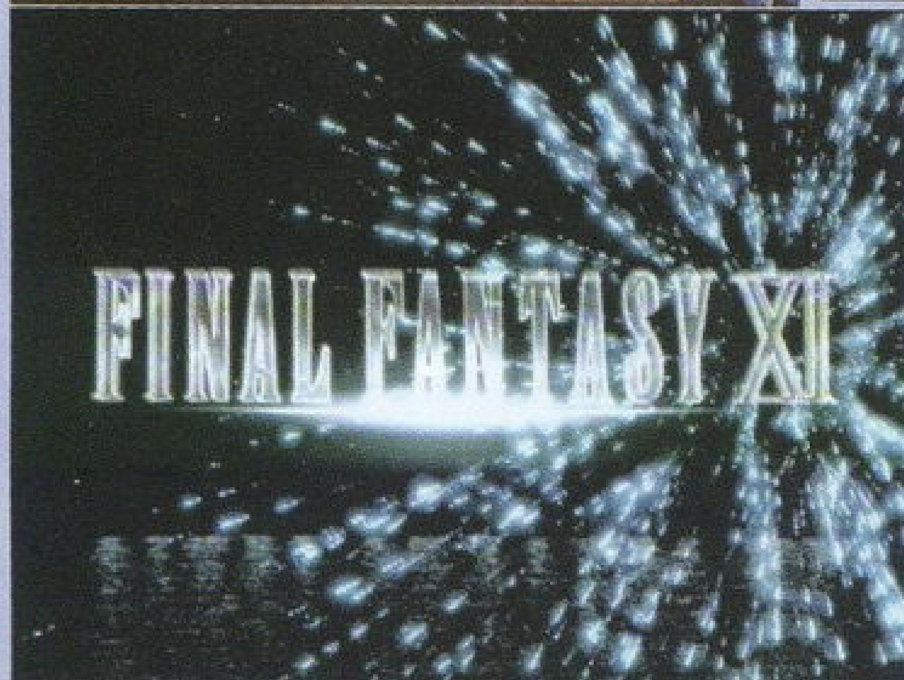
TETRA MASTER（预定2001年9月推出）

PlayOnline的第一个游戏就是这款《TETRA MASTER》，它其实就是在《最终幻想IX》中登场的卡牌迷你游戏的进化版。它是PlayOnline的专用对战游戏，在2001年9月中旬的PlayOnline第1期β TEST开始时，有幸进入PlayOnline的玩家就可以一睹它的风采了。

游戏中登场的角色也是在"《最终幻想》系列"中出现过的敌人，不过加入了《最终幻想X》中新登场的一些角色。游戏的规则和《最终幻想IX》类似，战斗在一个被划成很多格的场地上进行，一格里面只能配置一张卡片。双方依次向场地内放入卡片，一次只能放入一张。具体的规则就比较复杂了，有地形、属性、大小之分，只能向有箭头的方向进攻，请大家务必小心，在此不再赘述。

在网络进行卡片游戏的最大好处就是可以互相交换卡片，充分满足大家的收集欲，这样比原来大家在PS上自行收集好多了。为了方便初学者，特别设计了卡片战斗的教程，即使是菜鸟也能成为高手。





PS2	SQUARE	RPG	未定
	预定2002年3月发售		未定
DVD-ROM	未定		

最终幻想XI

这不是什么最新的PC游戏，而是那个广大玩家为之神魂颠倒的"《最终幻想》系列"的最新作《最终幻想XI》。

没想到《最终幻想XI》的情报这么快就有了，老天，我的《最终幻想X》还没有玩穿呢，看来SQUARE实在是很眼红SEGA的《PSO》呀。目前关于《最终幻想XI》，老史没有公布任何情报，只有一些图像以及预定在2002年3月推出的消息，只好让大家先看一下《最终幻想XI》的画面了。不知道大家怎么样，反正纱迦看了之后的惟一感觉就是……标题画面很漂亮。

目前公布的五大战场！

山岳

物理攻击

雪原

魔法

死亡

沙漠

伊夫里特参上！

森林

旷野

文：GOUKI

鬼泣狼嚎报道第五回

鬼泣



PS2	CAPCOM	A·AVG	1人
	预定2001年8月23日发售		未定
DVD-ROM	未定		

这一次的报道，将会为大家带来该游戏的"第二体验版"，即"Trial Edition Ver.2"的介绍。其实这款爽快异常、动作超Cool的游戏只用静止的图片实在是很难表现得出它的全貌。目前CAPCOM的官方网站http://www.capcom.co.jp上已有此款游戏的官方公式介绍网页，其中就提供了最新的MOVIE下载以及桌面壁纸下载，有条件的玩友可以去看看。



"Ver.2"的包装封面。

三个关卡

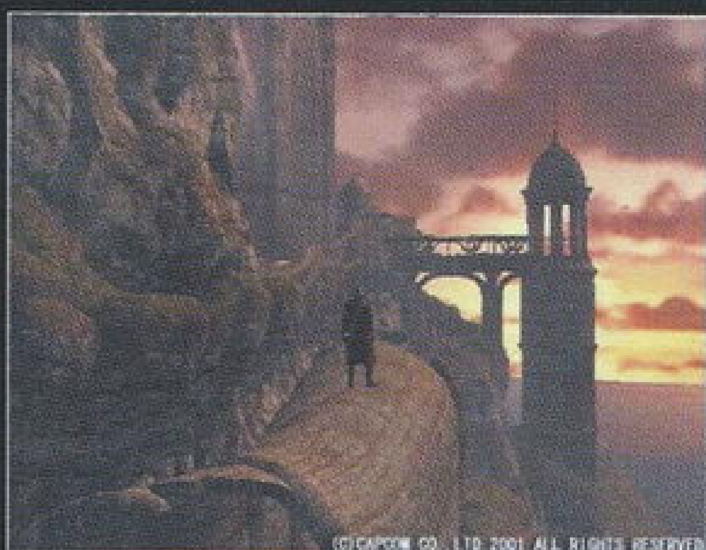
在此次的"Ver.2"中，将会收录"任务2～任务4"共三个关卡。每关的任务不同，登场的敌人也会逐步变强，不会像之前体验版中的敌人那样不堪一击。值得一提的是，这三个关卡中的某些场景在体验版"Ver.1"中就曾出现过，不过画面的细节以及游戏的流程都进行了大手术，绝对能够给你耳目一新的感觉。



MISSION 2 掌管死亡的判官

目标：打开通往大圣堂的门

在体验版"Ver.1"中就曾出现过的一段EVENT，现在被划分为一个单独的任务进行。你的任务是取得"判官的宝杖"这一道具，插入判官的浮雕内，打开通向圣堂的大门。在这个任务中，你的主要敌人将是线控人偶，不要小看这些走起路来直挺挺的家伙，它们可是拥有一击必杀技的哦！


↑城堡外的美丽景色。

↓任务到这里就结束了。





MISSION 3 灼热的破坏者

目标：通过试炼得到"狮子的荣耀"。

体验版"Ver.1"的最后一幕将在这里被重新演绎。在圣堂中得到"狮子的荣耀"之后，但丁会落入"地狱的底层"，想办法从这里安全地离开吧！在这个任务中，你的主要敌人除了线控人偶之外，还会有能够漂浮在天空中、挥舞着大镰刀的恶魔！这些行动异常迅速的恶魔会向但丁展开全方位的进攻，它们被击中后发出的尖锐刺耳的惨叫声也让人觉得特别可恨。

↓但丁就是从这里落入了"地狱的底层"。




↑但丁变身为魔人"屠杀"恶魔。



MISSION 4 漆黑的骑士

目标：向狮子展示自己的力量，清除前进道路上的障碍，得到"忧郁之魂"。

从此任务的名字就可以看出，曾向大家介绍过的但丁的强敌"黑骑士"（Black Knight）将在这里登场！不过在此之前，但丁还会在喷水池花园内遇上另一个劲敌——SHADOW！这个浑身漆黑、泛着青光，只露出一双血红色眼睛的怪兽不但行动迅速、攻击方式多样，体力值以及攻击力也是非常高的——虽然它的外型颇似一只大猫，不过性格可不像猫那么温顺。



《鬼泣》IMAGE GIRL——乙叶登场！



为了替游戏造势，CAPCOM可谓是不惜血本。不久前就请到了目前在日本人气直升的青春偶像——乙叶来担任游戏的"IMAGE GIRL"，即形象大使。也许诸位玩家会觉得CAPCOM请这位PLMM担任《鬼泣》的代言人有些不太合适？但只要想想此举能够吸引到拥有PS2，但不常玩游戏的"LIGHT USER"，应该就能够理解了吧。





《鬼泣》导演神谷英树的游戏开发秘话

编译：邪魔天使

◆《Devil May Cry》这个名字的由来

首先向大家谈谈《Devil May Cry》这个名字的由来。

想必很多读者都知道，本作最初是以《生化危机4》为目标进行开发的，但是开发了一半我们还是决定采用一个全新的剧本，因此就很有必要给游戏起一个新的名字。对于这个天马行空的剧情，如何给它起一个贴切的名字呢？我们考虑了很久，起了很多名字都不太适合，很长一段时间都没能决定下来，经过考虑再三，《Devil May Care》就成了第一个候选名字（那不是得翻译成《恶魔你得当心点》？，笑），试图表达出一种“看不清前方的”、“不值得注意的”意思。这些意思和很酷的主人公但丁的那种形象非常贴切，但是因为已经有了这个同名电影，所以也就不能够再使用这个名字了。不过基于创作的世界观来考虑，“Devil”这个词无论如何都应该作为标题中的一个候选单词而存在。再加上本作的最初创意基于《生化危机》，因此使用“Devil”这个词就能够使之与《生化危机》区别开来吧，我也希望“Devil”能够像“Bio”那样得到大家的认同呢。但是，作为标题，不仅要考虑语感，还必须去考虑这个标题所表达的意思……那就得再认真考虑一下了。

对于这个被取消的标题，我个人是非常满意的，非常遗憾啊（笑）。

超强的恶魔猎人但丁是一个连恶魔见到都要哭泣的家伙，因此“让恶魔哭泣”也成为了这个故事的主题。

◆背景音乐

作为本作的背景音乐，最初的构想是一种置身于古城堡中的巴洛克式的音乐（注：巴洛克[Baroque]，继文艺复兴时代后以法国为中心的欧洲发展的艺术风格），这样就和“魔界”这个世界观非常和谐。但是，由于主人公但丁是美国人，双手拿的是自动手枪，多少与游戏世界观不太吻合，再采用巴洛克式的背景音乐就不太合适了，有必要选用更有激情一点的新感觉音乐。

两种截然不同的音乐对于游戏都是很有必要的，是二选一呢还是全选呢？经过再三考虑，然后决定在战斗前采用巴洛克式的音乐，而在战斗时则采用更为激烈的电子乐。

◆背景



在本作开发之初，我就在想：“这次的背景应该采用即时演算多边形来构成了吧？”在制作过程中，镜头的移动是非常必要的，当由多边形构成的背景画面完成以后，我就有一种立刻想看到成品的欲望呢。负责背景制作指挥的是曾经和我在《生化危机2》的开发中一起共事的田崎淳也。他为了制作更加完美的背景画面，就需要大量的图片素材，于是就前往欧洲到英国和西班牙进行了11天的实地取材，拍摄了大量中世纪哥特式的雕塑以及附有已经风化了的苔藓的墙壁、石路、古老的门等，获得了大量有用的素材。

◆全新的“Bio”

《鬼泣》最初是以PS2的《生化危机》新作来开发的，对于这个“采用高性能平台的《生化危机》”，制作人三上真司一开始就强调“要做就做出一个全新的《生化危机》！”因此“新形态的《生化危机》”这个想法就在每个制作人员的心中扎下了根，为了达到预期的制作构想而一次又一次地进行讨论。可以想象达到这种效果是非常不容易的，确立游戏主题的过程也是非常艰难的。作为参加过《生化危机》、《生化危机2》的我来说，也想创作一个全新东西，因此有一个非常明确的目标。

游戏采用了全新的3D引擎，画面能够任意旋转，而且很有动感，因此能够充分展现主人公但丁持枪挥剑杀敌的英姿，换句话说，就是可以带给玩家充分的战斗感觉了，三上真司要求我们表现的“恐怖”的主题，我们也已经做到了，就这样，一款完美游戏的创作已经迈出了关键性的一步。

◆创意的历程

经常会有很多人问我“你的创意构想是怎么来的？”这个问题是最难回答的。我非常喜欢看电影，也喜欢看漫画，对于我喜欢的那些电影和漫画，都没有一种很固定的主题表现，但相同的是它们留给我印象最深的画面和剧情都是非常有特点的。

为什么游戏的舞台设定在魔界？说起魔界，人们自然就会想到恶魔了，而在人们的印象中在有恶魔的世界里战斗就得依靠剑和魔法，这几乎已成为了一种定式。如果能够不仅使用魔法，还能够使用现代兵器来与恶魔战斗就会让人感觉很新奇了。举个例子，那些传说的恶魔们，什么狼人啦，Dracula伯爵啦、死神什么的都没有被火箭筒打过吧？当你看到但丁手持双枪痛杀恶魔的场面是不是感到很爽呢？

◆动作

在制作角色动作动画场面之前，我就考虑要把他作成一个形象很酷、很有魅力的角色。游戏所追求的主题主要是“形象的完美”，那么主人公但丁的形象是否完美，基本上就可以决定游戏的主题表现。我在制作过程中，最注意的是但丁那种在战斗中潇洒自如、游刃有余的姿态：单手持枪冷静应战、冷酷地用大剑将恶魔劈成两半、很轻松地将恶魔以非常“炫”的方式悉数击倒，伴随着耳边轰鸣的摇滚乐，露出酷酷的笑容……

◆剧情

剧本出台大概花了一年半的时间。由于最初的标题是“《生化危机4》”，所以在制作过程中所追求的都是“《生化危机》系列”那种世界观与完美的风格，那时具有超越人类能力，拥有不死之身的男主人公形象已经完成，当时是基于《生化危机》中那不可思议的生化技术来制作的，主人公为了解开自己的不死之谜而去冒险……但是随着游戏剧情的转变，虽然我对于《生化危机》中那种有超人能力的主人公设定非常满意，但是由于世界观变为魔界，剧情也就应该随之变化了。

在设定但丁这个游戏中最重要的角色的时候，我们首先确定他是一个用科学理论无法解释的超人，然后在超越这种概念的基础上把他设计成像恶魔一样强大的角色。在克服初期的制作难关以后，主人公的强大和那种完美形象已经出来了，他就是一个单纯明快、惩恶扬善，与魔界恶魔作战的黑暗英雄！也被称为是“传说中最强的魔剑士”。

◆登场的恶魔介绍



在已经推出的体验版中，登场的恶魔大约可以分为三种，最先登场的是体型巨大，像人一样的“提线木偶”（Marionchol）。这种恶魔在最初的设定中，是一种肉身的人造人，不过既然它们都居住在魔界中，怎么样也得与普通的人区别开来吧，于是就将其改变为木偶形态。之后我们又想到“干脆再给它加上提线吧！”就这样，“提线木偶”的设计就完成了。



然后登场的就是手拿大剪子、镰刀在空中乱飞的好像死神一样的“恶魔之罪”（Sin）。在制作这个角色的时候，程序师唐津麻就提出要把它制作成可以在空中飞行的角色，因此就设计出一个简单死神模样的角色出来，但是在看过了演示画面之后感觉还是比较单调，于是经过精心的再加工，就成了现在的这个样子。

最后出场的是BOSS恶魔“幽灵”（Phantom）。最初的设计是一个像蜘蛛一样的怪物，开发小组提出要把它制作成一个口中吐火球的家伙，之后便在它的外骨骼的中间加上熔岩，这样它登场时就会发出特别的效果音，并伴随着幻影般的火焰效果，是一个很有迫力的BOSS。

文：慕容非

系列报道第二回！

Xenosaga EPISODE I

异度传说

PS2	NAMCO	RPG	1人
	预定2001年7月中旬推出		-
DVD-ROM	-		



可以看出游戏是从一次大规模的考古活动开始的，场景看起来是在海边。



年轻的考古学家试图解开神秘圆盘中蕴藏的奥秘。



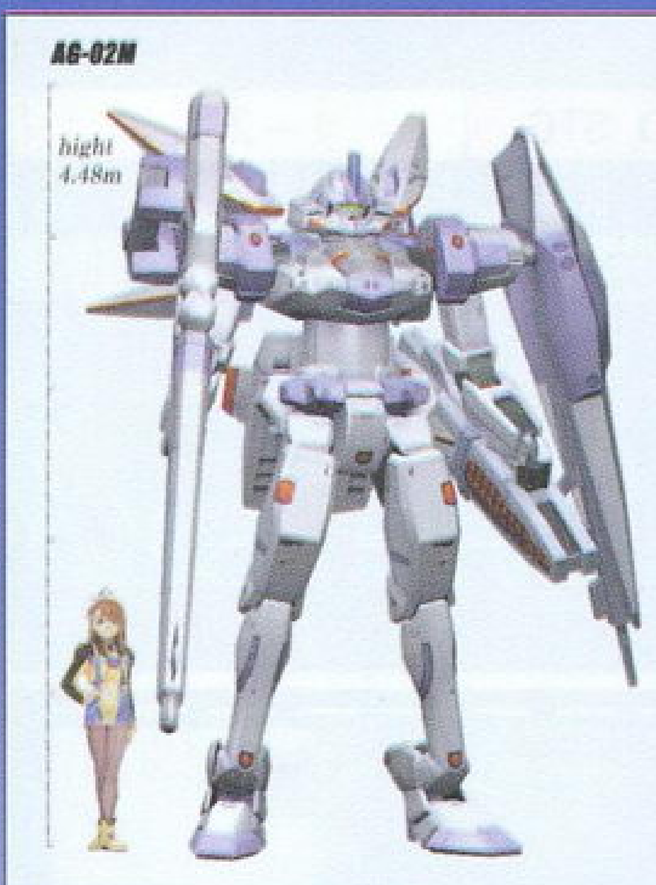
在将圆盘上的凹槽用另一块恰好吻合的物件塞上时，出现了可怕的变化。

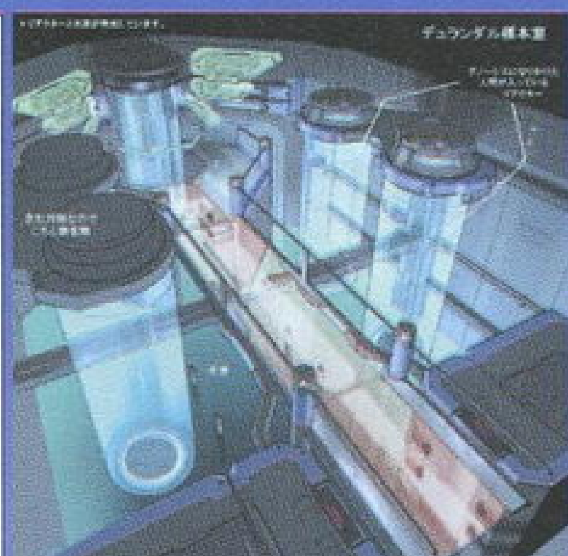


海底发出耀眼的光柱直射天空，接着在空中逐渐形成一座金碑的幻象。



幻象实体化，海中升起通向金碑的道路，究竟在金碑下面，隐藏着什么呢？
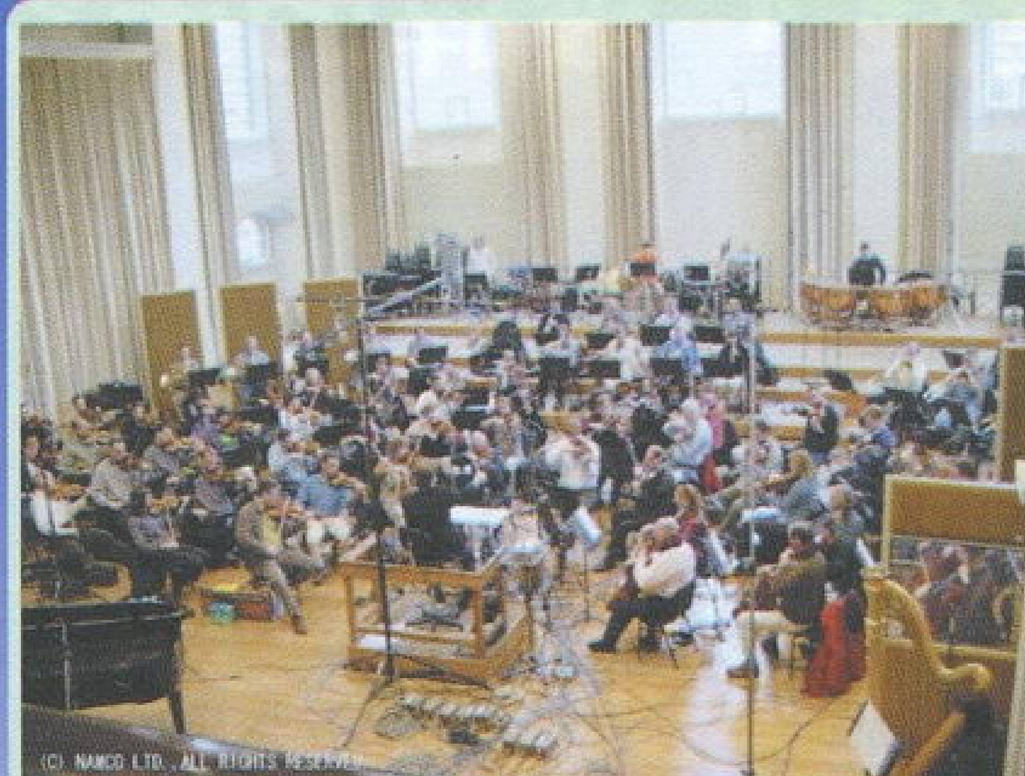




描绘"宇宙始终"的宏伟RPG《异度传说》本刊已经做过一次报道，这次又得到一些新的情报，因此第一时间向FANS们汇报！

首先要披露的就是游戏的OPENING动画！可以看出游戏的开始是一群在沙漠中考古的人们意外地发现了深埋在地下的"事象变移机关"并且启动了它，接着隐藏在水底的巨大碑状物体伴随着闪光出现……好像是老套的探险剧情啊……

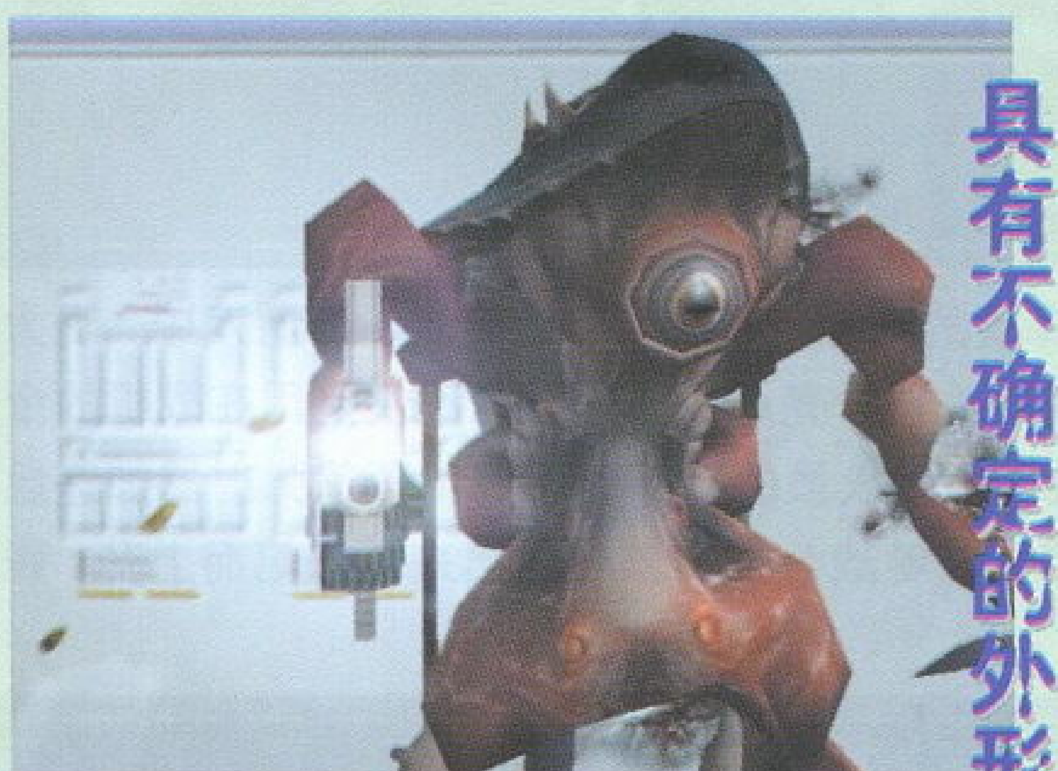
特别采用交响乐！



音乐由光田康典担纲制作，担任演奏的是大大有名的伦敦交响乐团管弦乐队！



异型！——グノーシス



具有不确定的外形



能够做出各种让人难以置信的行动



通常都是大群出现

这些都是异形的特征，但现在却是巡礼船团的"兵士"的写照，面对巡礼船团的致命威胁，人类将如何应付？

就像这张图片所表示的一样，沾染了グノーシス的体液的人类会发生"怪物化"的异变，最终会成为不具有人类思维的グノーシス，只凭这一点，几乎就可以确认グノーシス的真实面目——没错，就是异形了！



强力证据！グノーシス的同化性！

对抗グノーシス的组织，就是D.S.S.S.。我们上次已经报道过A.G.W.S.这种战斗兵器，而现在看来，能够对付グノーシス那种恐怖同化能力的也只有A.G.W.S.这种装甲型人形兵器了！



新登场的人物



M.O.M.O.

性别	女
身高	141CM
体重	36Kg
年龄	12岁（外表年龄）

由力图以特殊灵觉能力对抗グノーシス的U-TIC机构创设人ヨアキム ミズラヒ（JOACHIM MIZRAHI）、ユリ ミズラヒ（JULI MIZRAHI）博士夫妇制造的合成人。其外形以两位博士的亡女サクラ ミズラヒ为基础设计，思维也继承了サクラ的。

M.O.M.O.的意识中，一直隐约有着为使父亲ヨアキム博士升上天国而努力行善的意念存在。

Jr

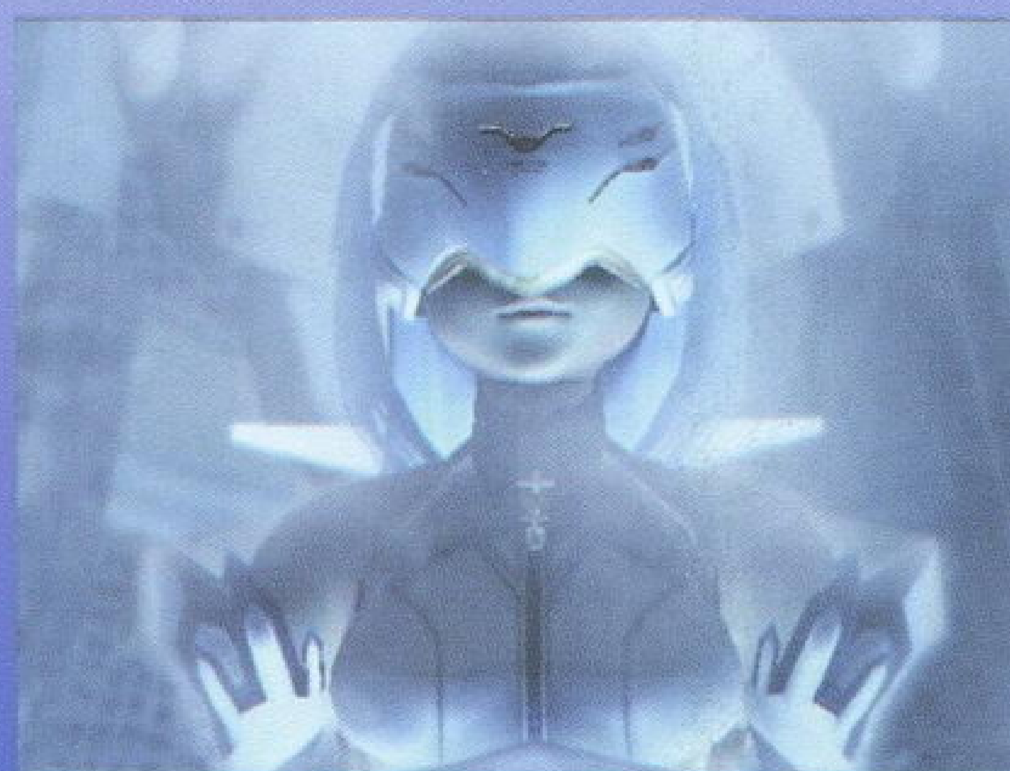
性别	男
身高	140CM
体重	38Kg
年龄	12岁（外表年龄）

星团联邦ミルチア自治州特殊财团クーカイファウンデーション的一名代表理事。外表看起来是12岁的少年，确实年龄待定。

与他的外表不符，Jr具有超越其年龄的广博学识和判断能力，时常可以发现一些独到的东西，善于挖掘事物的本质。

Jr的个人爱好是收集各种古书和旧式的枪械。





至酷！COSMOS的攻击！

从这个场景的画面可以看出一些关于物质传送技术的大概，COSMOS在攻击之前，曾经有一个比较特殊的动作，看起来好像是集中意念。接着在她的手中逐渐出现武器的轮廓并一点点实体化（实际上速度很快），跟着就可以看出那武器的惊人威力！整个过程非常炫！！值得期待。

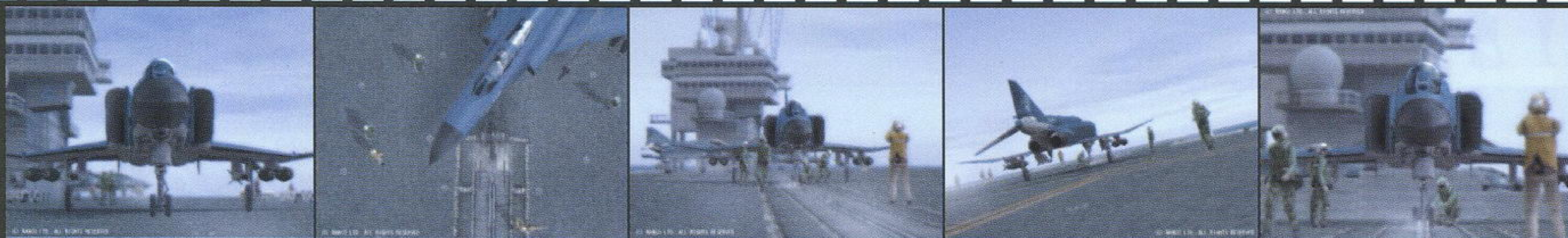


皇牌空战 4 破碎的天空

ACECOMBAT04 shattered skies

PS2	NAMCO	3D STG	1～2人
	预定 2001 年 9 月 13 日发售		未定
DVD-ROM	对应专用摇杆、PS2 专用硬盘		

让我们在天空中跳舞 LET'S DANCING IN THE SKY



下面的一组图片描绘的是F-4 战斗机从航空母舰起飞的整个过程。《皇牌空战 4》中对战斗机起飞降落的刻画都极为细致，专业。在游戏中，因为使用了背景雾化补偿技术，使《皇牌空战 4》的画面表现几乎可以达到现实中照片的质量，这也是本游戏中的一个亮点。这项技术不仅是用在战机的金属表面光泽反射上，更能将战机与游戏背景亦幻亦真地溶为一体，用来提高游戏画面的拟真性。当战斗机在地勤人员的指挥之下利用蒸气弹射器加速起飞的那一刻，使整个游戏气氛立刻沸腾起来。在这种魄力画面的感染之下，仿佛我们身体四周的空气温度也随着战斗机引擎喷射出来的烈焰而上升，残酷激烈的战斗就在眼前，一触即发。



VS 投入白热化的空战世界中

“《皇牌空战》系列”中除了第一代作品支持通信对战（i-LINK）之外，由于考虑到实际情况，NAMCO 在之后的作品中都取消了这样一种功能，庆幸的是在《皇牌空战 4》游戏制作小组又将对战元素加入到游戏中了，虽然只是采用分割屏幕的方式进行游戏，但是玩家还是可以从中体会到对战时才有的游戏乐趣。

VS mode 1

游戏提供对战的模式之一就是 Dogfight（空战格斗）。游戏规则很简单，在广阔的地图上，剩下的只有你和你的对手，只要将对手击落就算获胜。利用机载雷达搜索出对手的方位，利用各种飞行技巧迂回到对手战斗机的尾部再将其锁定，并发射导弹进行攻击。虽然游戏的方法十分简单，但是想在广阔的地图上轻易的击落对手也绝对不是一件容易的事情，需要相当的耐心和技巧。当然玩家也可以选择同 CPU 进行一对一的“单挑”，用以训练自己全方位的驾驶技术。



根据战斗机留下的飞行轨迹可判断其飞行方向



《皇牌空战 4》采用 360 度飞行驾驶方式，这样使得游戏更加真实同时也加大了游戏的操控难度，临场感觉十足。

VS mode 2

在对战模式中玩家还可选择类似执行任务的对战方式。在选定的地图上会出现很多打击目标，摧毁每一个目标都会获得积分，只要在规定时间内获得比对手高的积分就算获胜。游戏中打击目标多种多样既有来自空中的战斗机也有地面上的固定对空炮台等等。玩家在对战时还可以选择攻击目标的属性。如果想要战斗更加激烈当然选择目标具有攻击性，这样以来和普通的任务模式就没有区别，玩家不但要奋力杀敌而且还要躲避敌人立体的攻击。如果玩家只想较量一下攻击和驾驶技术那就可以选择固定目标模式进行对战，在这种模式中空中目标就成了不会移动的空中飞艇，而地面目标也不会发动攻击，要想在这种模式下获得胜利，飞行路线和打击精度就显得格外的重要。



打击固定目标时，空中目标变成了飞艇



地面的敌方对空炮台密密麻麻

“尤吉亚”大陆上空的激烈战斗

在“尤吉亚”大陆受到陨石撞击之后，“尤吉亚”大陆上各国间的利益冲突变得日益激烈起来，西方的军事大国エルジア（艾尔吉亚）利用这个机会发动了对大陆内陆的中立国家サンサルバシオン的侵略战争，并且占领了サンサルバシオン建设在南部陨石坑中的军事基地。原本用来摧毁太空陨石的高性能对空武器ストものものしい对空炮群（stonehenge）也被エルジア（艾尔吉亚）改造成为威力强大的武器，スト－ンヘンジ不但攻击威力巨大而且射程相当远。玩家扮演的是一名ISAF(独立国家联合国)的飞行员，这时你要面对的就是来自ものものしい对空炮群的威胁。


↑编队出发，场面十分震撼

↓利用超低空飞行躲避stonehenge的进攻




↑垂直俯冲，直接攻击stonehenge的中心目标


↑著名的欧洲战斗机EF-2000正式登场

↓我方会派出多架僚机配合这次空袭行动




↑摆脱敌人追尾攻击同时还要摧毁地面目标



为了配合《皇牌空战4》的发售由HORI生产的游戏专用摇杆，将会在9月13日与游戏同步推出。这个名为“FLIGHT STICK”的摇杆，将是专供NAMCO《皇牌空战4》游戏使用的最新游戏周边产品。手柄上印有《皇牌空战4》的标志，并设有一支仿战斗机用的ANALOG控制杆、一支THROTTLE LEVER等等，利用这个手柄玩《皇牌空战4》，在操作及投入感方面相信肯定会倍增呢！此外，手柄以USB的方式连接到PS2上，HORI的“FLIGHT STICK”预定售价为5980日元。

NAMCO的PS2空战游戏《皇牌空战4》体验会将于7月28、29连续两日在日本神奈川县绫濑市美军厚木空军基地展开。届时将在场内其中一个摊位设置《皇牌空战4》的试玩机台，供入场人士试玩，场内还会摆放有一架印有“AC 04”标志的小型飞机，供入场人士欣赏。除此以外，届时大会还会向到场玩家们派发《皇牌空战4》游戏体验版和游戏海报，但对于国内的玩家也只能是一种小小的遗憾了。



《皇牌空战4》体验版包装公开



我也想去！



当天到场的观众可获得精美的纪念品——羡慕啊！

令人万分期待的声效

本刊上一期就提到了《皇牌空战4》的游戏音效将会是系列中表现最强的作品，并且还亲自到空军基地进行了实地录音。以下就是担任《皇牌空战4》音效负责任人中西哲一的谈话以及制作小组在航空自卫队百里基地录音的情景。

中西哲一访谈

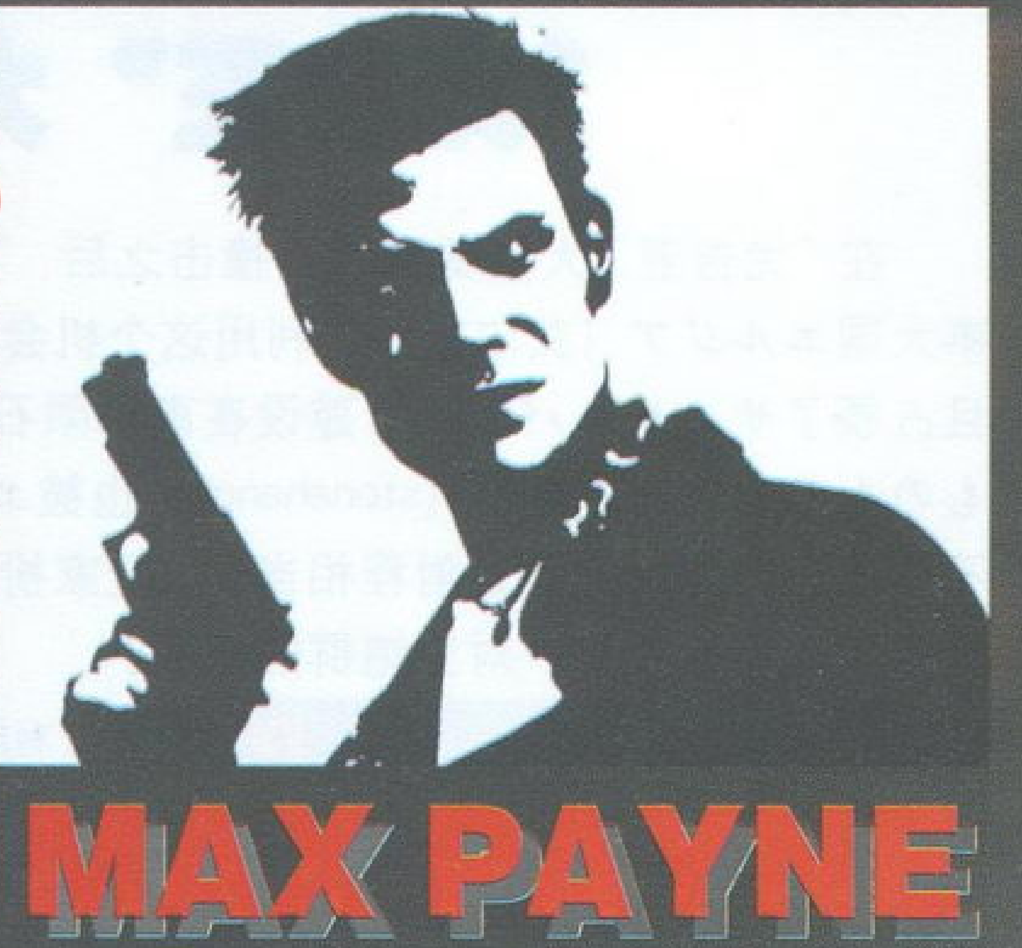
大家好！我是《皇牌空战4》的音效制作负责人中西哲一。为了追求最真实的音效，我带领制作小组来到航空自卫队百里基地进行了为期两天的实地录音工作。刚刚黎明开始我们就开始了录音工作，制作人员既要忍受发动机释放出的高温，又要呼吸战斗机燃料燃烧时的臭味，一直到黄昏才结束一天的工作。并且为了做到准确无误，制作人员还到国防部索取了一些相关的资料。就算《皇牌空战4》中没有BGM（背景音乐），玩家也一样能感受到游戏的震撼感（笑）。当然在《皇牌空战4》中我们对BGM的制作也是非常的认真，为了表现游戏中宏大的场面和世界观我们不仅聘请了管弦乐队，而且加入了电吉他、电子合成音乐等多种音乐的表现形式，这样的大制作是在“《皇牌空战》系列”中前所未有的。请玩家期待《皇牌空战4》吧！



文：ACE飞行员

马克斯·佩恩

《马克斯·佩恩》这款游戏可能对众多电视游戏的玩家来说还十分的陌生。自从游戏在1997年E3上展示了一段游戏动画之后从此消声匿迹，更奇怪的是游戏制作小组在近四年的时间内对游戏开发细节保滴水不漏。当玩家们都要将《马克斯·佩恩》遗忘的时候，游戏公司突然宣布《马克斯·佩恩》已经制作完成，相信不出意外的话许多的PC玩家已经可以在7月底买到这款游戏了，晚些时候《马克斯·佩恩》也将要出现在PS2。就让我们一起看看这款神秘的游戏吧！



MAX PAYNE

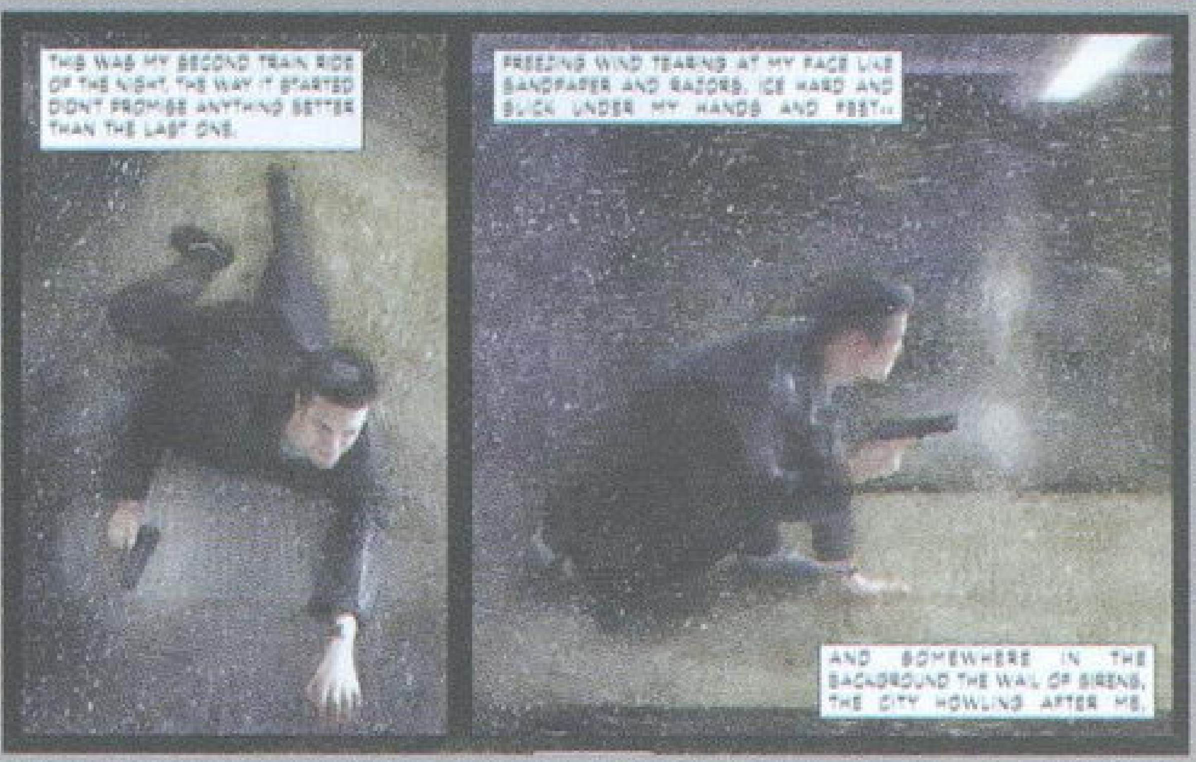
PS2	REMEDY ENTERTAINMENT/3D REALMS	ACT	1人
	未定	未定	
未定	未定		

你将独自面对这残酷的世界！

就在三年前的一个飘雪的夜晚，当年青的纽约警察马克斯回到家中时，发现自己的妻子和孩子已经惨死在一帮暴徒的刀下。在游戏的开场动画中，这个悲剧的结局会再次展现在玩家面前，游戏的故事就发生在马克斯的妻子和孩子惨死后的第三年。高质量的语音和超过200个情节串连图板贯穿了整部游戏，充满了昏暗、阴沉、压抑的感觉。3D Realms的Scott Miller指出Remedy Entertainment在制作这些总共所花的时间远远超过制作动画所需的时间。在游戏的最初几秒钟，情节串连图板描绘了这样一副画面：在过去的三年里，由于家庭的变故，马克斯从一名快乐无忧的警察变成了痛苦、愤怒，沉迷于麻醉剂的警察。然而更糟糕的是，马克斯不久发现自己还和他在NYPD（纽约警察局）的最好的朋友Alex的死有关，并被人诬陷为杀人凶手而遭到通缉。在明白了Alex和马克斯家庭成员是被毒品销售组织的暴徒杀害以后，马克斯陷入极大的困惑中。马克斯察觉最近在纽约的黑市上正在交易一种叫做瓦尔基里（Valkyr，北欧神话中奥丁神的婢女之一）的新毒品的黑手党老大Punchinello和所有最近发生的事件有关。面对着警察和暴徒，马克斯认为自己早就一无所有，孤注一掷的他开始对那些造成他家庭和伙伴悲剧的犯罪集团进行复仇行动。







杀戮的战场 让你看个透

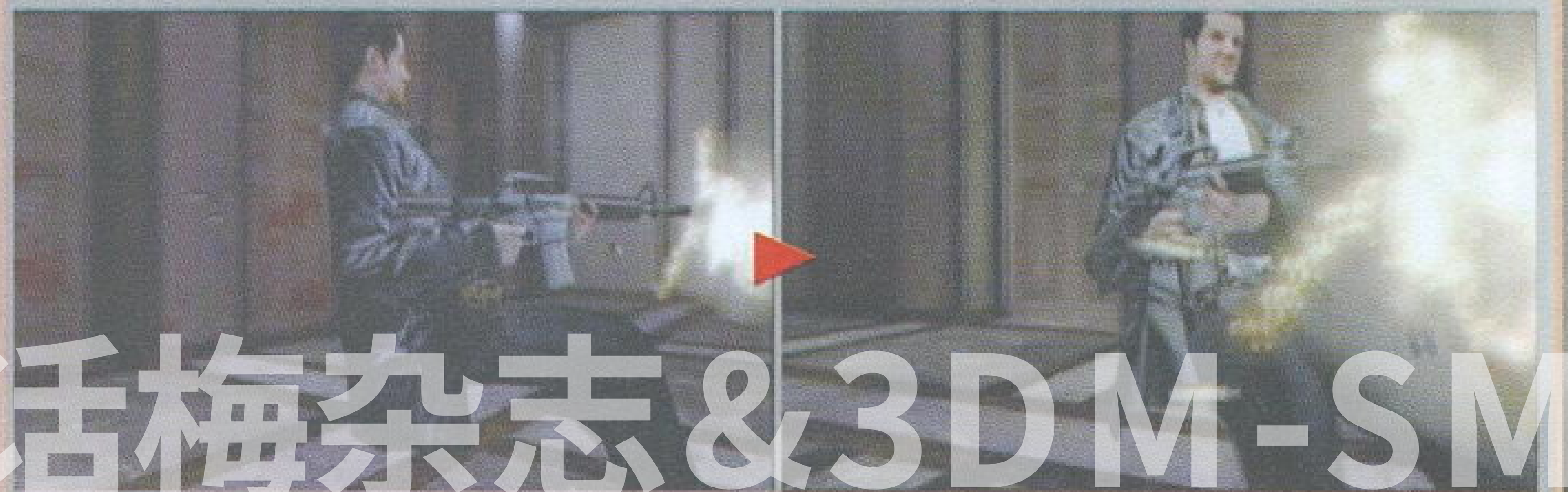


热点一 Bullet Time

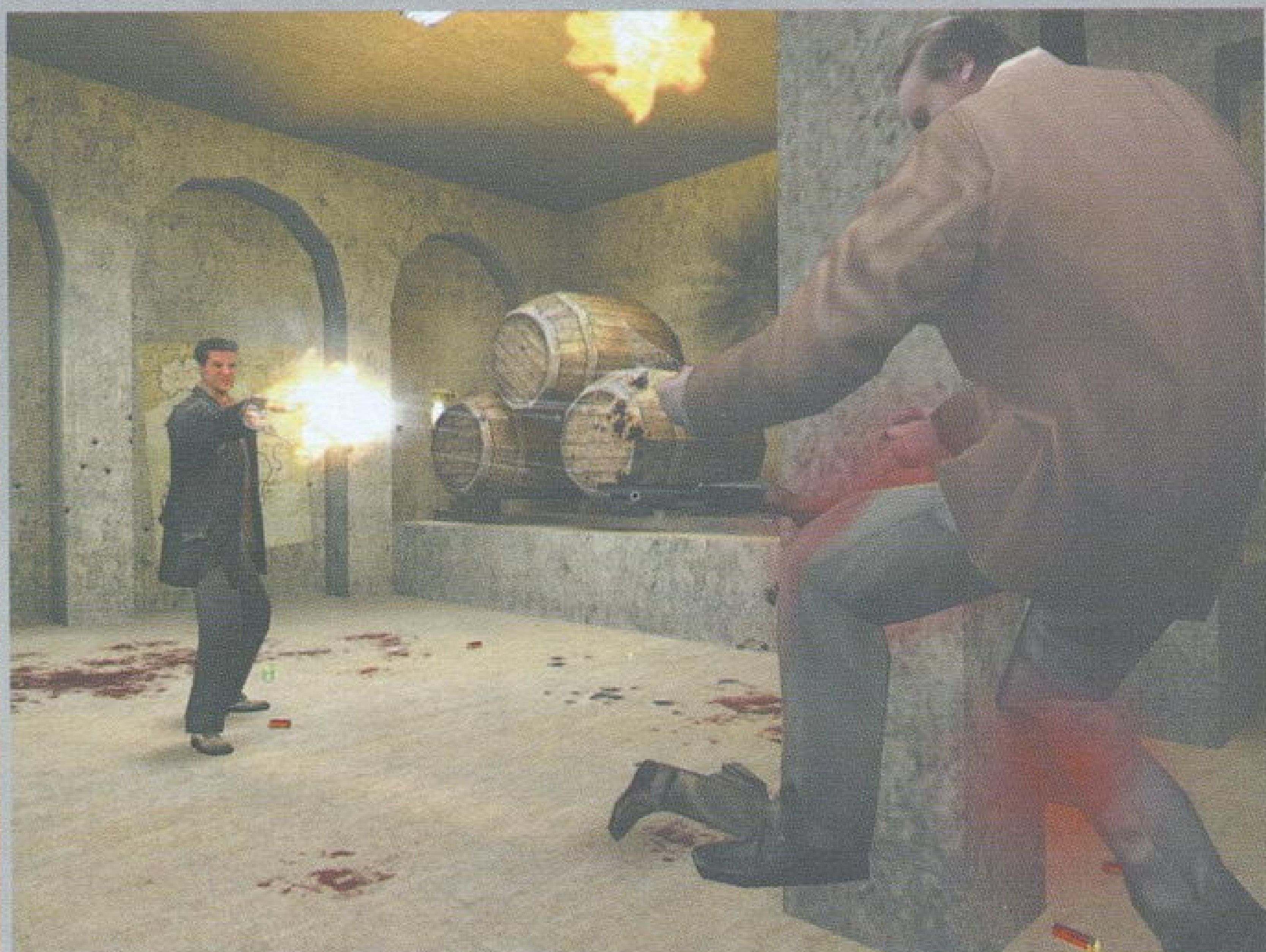
如果你认为《马克斯·佩恩》只是一款普通的枪战游戏那你就大错特错了。制作小组REMEDY Team默默开发多年，就是要将空前的效果带给整个游戏界。项目主管Petri Jarvilehto向我们介绍了"bullet time"这种类似电影《Matrix》中的慢动作特效的全新游戏系统。在游戏中只要你按下一个按键就可以激活马克斯的"bullet-time"。一开始，你没有能力完成慢动作移动，但是一旦你杀死了第一个敌人，你就可以得到一定的"bullet-time"点数。你杀的敌人越多，你得到的点数就越多，你拥有点数的总量会有一个沙漏形状的图标显示在屏幕的左下角。一旦按下你的"bullet-time"键就可以激活慢动作特效效果，再按动一下按键则将解除这种效果。你能利用"bullet-time"的时间只有很短的几秒钟，因为当沙漏滴空以后就再没有时间可以使用了。

热点二 Shootdodging

《马克斯·佩恩》还有一种与bullet-time效果不同的模式叫做"shootdodging"。如果你在X轴平面的八个方向上移动时使用动作键，马克斯将利用"bullet-time"在非常短的时间内朝那个方向飞跃——一旦马克斯完成了他的飞跃动作，这种效果将会自动解除。然而，当你在空中的时候，



你可以用摇杆或鼠标自由观察和瞄准前方、旁边、上方和后方各个方向，而且马克斯还能在空中完成射击的动作。毫无疑问你将发现这是《马克斯·佩恩》的两种"bullet-time"模式中的首选，它不仅可以使你有向八个方向进行躲避的能力，而且所消耗的"bullet-time"点数只相当于标准模式的很少的一部分。对于那些没有特别喜好的玩家来说，这两个功能都可以设定在不同的按键上。



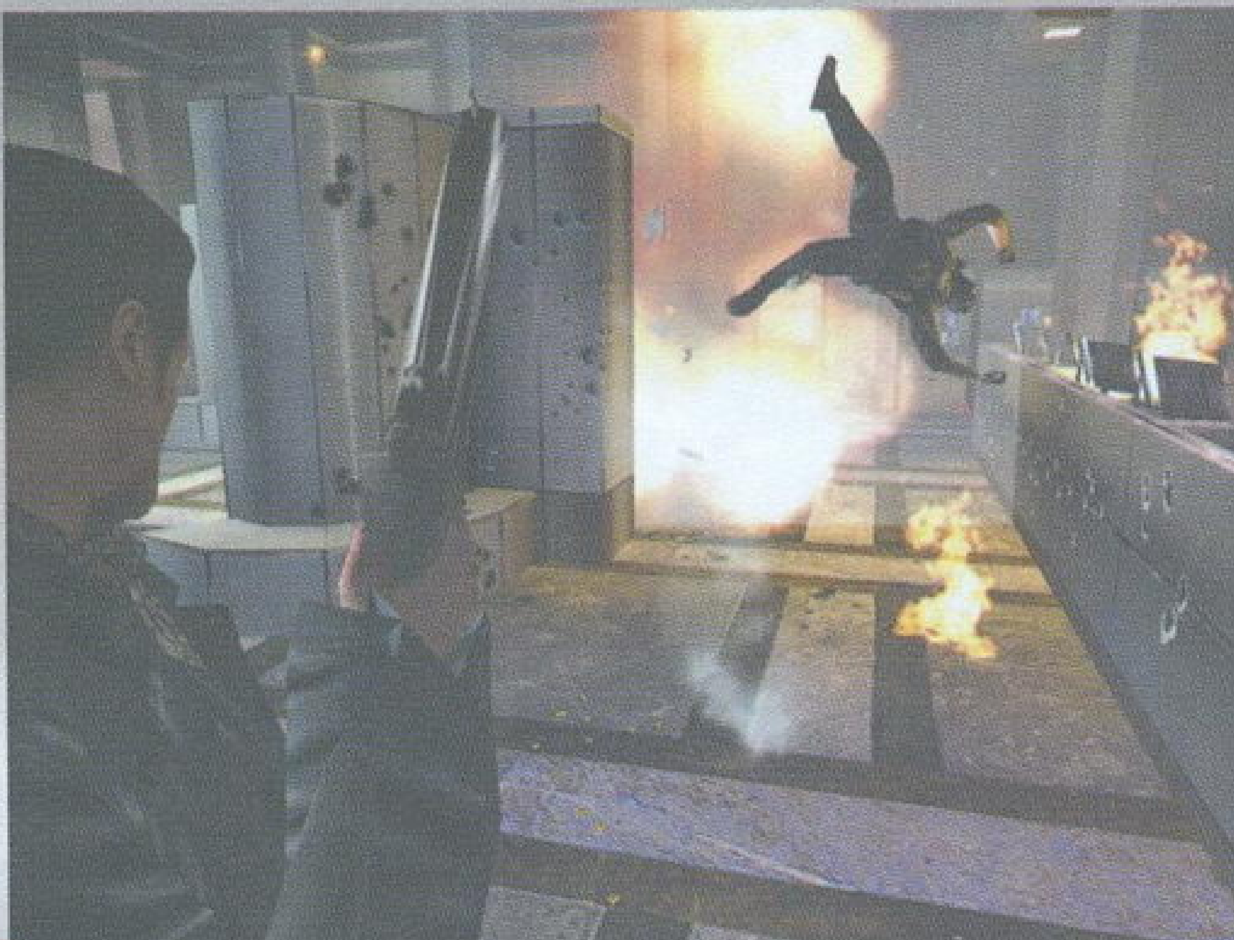
以上这两种模式可以说是《马克斯·佩恩》大的亮点。当它被激活以后，游戏中的动作将变得相当缓慢，你可以非常清楚的看到你（或者你的敌人）开火时子弹离开枪管并射向目标的全过程。特别是一些危险的场景



几乎是一种相当艺术化表现。往往你同时遭遇的不会是一个敌人，而是一大群敌人。在枪战过程中，你杀死团队中的最后一个敌人时将会有戏剧性的死亡场面。这些戏剧性的死亡场面会包括些什么呢？当马克斯给最后一



个敌人宣判性的一击之后，整个画面会突然静止，镜头开始围绕尸体做移动，而且在同一时刻，镜头将会从完全不同的角度进行切换。有时候，这些死亡的场景根据你杀人时所用的武器而有所不同。例如，在游戏的早期，如果你用手枪解决敌人，他的尸体只会绵软地倒在地上。然而，如果你用霰弹枪射杀敌人，他会朝后飞跃穿过一扇门倒在地上……这样看来简直是幻想中的效果，只需要简单的操作就可以轻易实现，将血腥、残酷的枪战场面中每一个细节都忠实地呈现在玩家面前，让人看来不禁热血沸腾。



热点 三　全新的游戏引擎

《马克斯·佩恩》开发基于"MAX-FX engine"游戏引擎，作为一款全新的3D动作游戏在很多技术上都比以往有了很大的突破。如果你看看男主角的脸就会发现他的表情显得十分痛苦，而且格外真实。这种技术被称为图像数字化贴图技术（Photo-digitized textures ）使得游戏人的表情不再像以前那样生硬。不仅如此，游戏中很多物品也运用了类似这样的技术，使得游戏的画面表现在当今众多游戏中名列前茅。



热点 四　丰富的武器

棒球棒、管箭、沙漠之鹰手枪、Baretta手枪、12口径霰弹枪、闭式锯齿霰弹枪、Jackhammer全自动霰弹枪、英格拉姆攻击型手枪、M4A1柯尔特式自动手枪、狙击来复枪、枪榴弹发射器、碎片手榴弹、莫洛托夫燃烧瓶……这些经常在各种游戏中出现的"名牌"武器同样在《马克斯·佩恩》上集合了。更让人兴奋的是，几乎所有武器对周围环境都有特别的效果。例如，击中石墙比击中木桶所发出的声音要响得多，然而碎片要少很多。《马克斯·佩恩》将充分强调环境互动性的重要，这可以使玩



家尽可能的融入游戏中去。这样的设定也影响到了游戏的生命系统。代替以前需要寻找绷带或者医疗用具，你现在只需要服用止痛药就可以恢复健康，而且这些药物只会在药店橱柜或者厨房的柜子这样合理的地方才能找到。如同《Diablo》中的血瓶一样，止痛药将要一段时间才能使健康恢复到最大值。你需要尽可能的寻找足够多的止痛药和各种各样的武器，因为游戏中敌人所具有的与众不同的人工智能使你无时无刻都要小心自己的行动。游戏有七种"看不见"的难度设定--最初，你以第三种难度开始游戏，接着在游戏过程中，根据你平均的健康程度，死亡的次数和完成每个任务所花的时间（不计算空闲的时间）计算出的《马克斯·佩恩》的等级确定难度增加还是降低。为了增加挑战性，一旦你结束了游戏，你可以打开叫做"纽约时间"的模式。就象Namco的"《化解危机》系列"，在第一关你只有60秒的时间来完成全部任务。每杀死一个敌人，你剩余的时间上会多增加15秒。这肯定为游戏多增加了一种让人疯狂的要素。

"Remedy Team"的庐山真面目

大家一起来看看"Remedy Team"的全家福吧！就是他们开发出了《马克斯·佩恩》，创造出了美式动作游戏又一新的高峰。



文：ACE飞行员

沙罗曼蛇 GBA
GRADIUS GALAXIES

GBA	KONAMI	STG	1人
卡带	预定2001年11月发售（美版）		电池记忆
	—		

GBA的领空出现《沙罗曼蛇》！

如果提到KONAMI的射击游戏，很多人都会在第一时间内想到“《沙罗曼蛇》系列”，这款经典的射击游戏曾经伴随着一代玩家的成长，现在还被人称为KONAMI的“老四强”之一。时至今日KONAMI又将它搬到了GBA上，命名为《GRADIUS GALAXIES》。

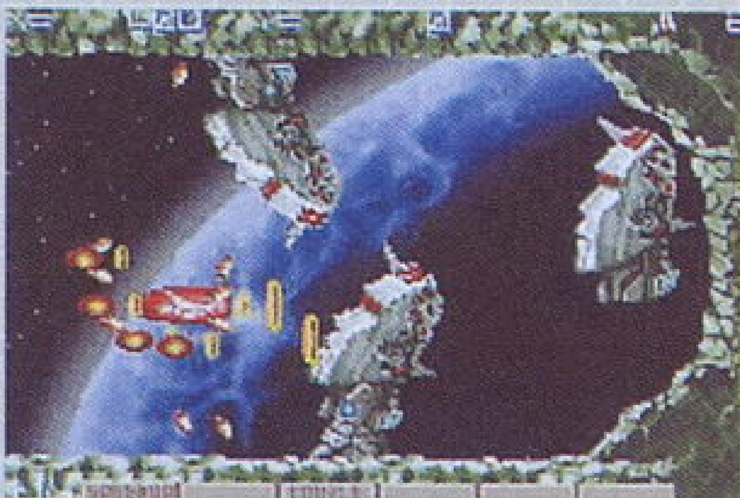

FC的游戏封面

继续过去的辉煌

这次KONAMI并不是简单地将《沙罗曼蛇》移植到GBA上，而是结合了系列前三部作品的精华，完美地继承了《沙罗曼蛇》广受玩家好评的游戏系统，可以说是KONAMI精心打造出来的《沙罗曼蛇》最新一集。和以前一样游戏共分为八大关，都是大家极为熟悉的场景比如：岩洞、火山、复活节岛等等，给人的感觉是既亲切又震撼。加上GBA的硬件保重，使得游戏画面十分的华丽，甚至超过了SFC上的画面表现。既然是全新一集的《沙罗曼蛇》一定会让新老玩家爱不释手。


GBA上的画面较SFC更加的出色

随着时间的流逝，许多著名的射击游戏或者已经消失，或者随波逐流的加入了3D游戏的阵营，惟有《沙罗曼蛇》系列依然保持着它一贯的风格。


每一集都少不了莫艾石像

《沙罗曼蛇》的游戏系统可以说是游戏最大的特色，画面下方有六格选项，只要获得“POWER UP”就可以进行选择，给玩家很大的选择余地，堪称射击游戏的经典，相信老玩家永远都不会忘记。


游戏的难度相当高

《沙罗曼蛇》的历史

名称	登场机种	年代
GRADIUS	ARC	1985年
GRADIUS	FC	1986年4月25日
GRADIUS Ⅱ	ARC	1988年
GRADIUS Ⅱ	FC	1988年12月16日
GRADIUS Ⅲ	AC	1989年
GRADIUS Ⅲ	SFC	1990年12月21日
GRADIUS	PCE	1991年11月25日
GRADIUS Ⅱ GOFFER之野望	PCE	1992年12月18日
GRADIUS DELUXE PACK	PS	1996年3月29日
GRADIUS DELUXE PACK	SS	1996年3月29日
GRADIUS 外传	PS	1997年8月28日
GRADIUS Ⅳ	ARC	1998年
GRADIUS Ⅲ & Ⅳ	PS2	2000年4月13日
GRADIUS GALAXIES	GBA	2001年11月





零计划（暂名）

PS2	TEMCO	AVG	1人
未定	预定2001年冬发售		未定
	未定		

全新恐怖冒险游戏，照相机封印鬼灵！

文：邪魔天使

故事剧情

主人公深红的哥哥真冬是一个新闻记者。某山村相继发生了三宗杀人分尸惨案，被杀者的四肢和头都被砍下。于是，他决定去这个山村调查采访。

就在真冬将要出发之际，深红突然有一种不祥的预感，便坚持要和哥哥一起去。


游戏主人公——深红

当他们来到这个山村，问及这件事时，村民们都守口如瓶，仅仅给他们提供了一些照片。深红发现这些照片中死者的手腕和脖子上都有被绳索捆绑过的痕迹，同时还发现哥哥手腕有痣的地方似乎也有被绳索捆绑过的痕迹。


游戏舞台，阴森的武士住宅

在回程的路上，深红和真冬驾车在山道中迷路了。由于长时间的旅途奔波，深红非常疲倦，不知不觉中睡了过去。

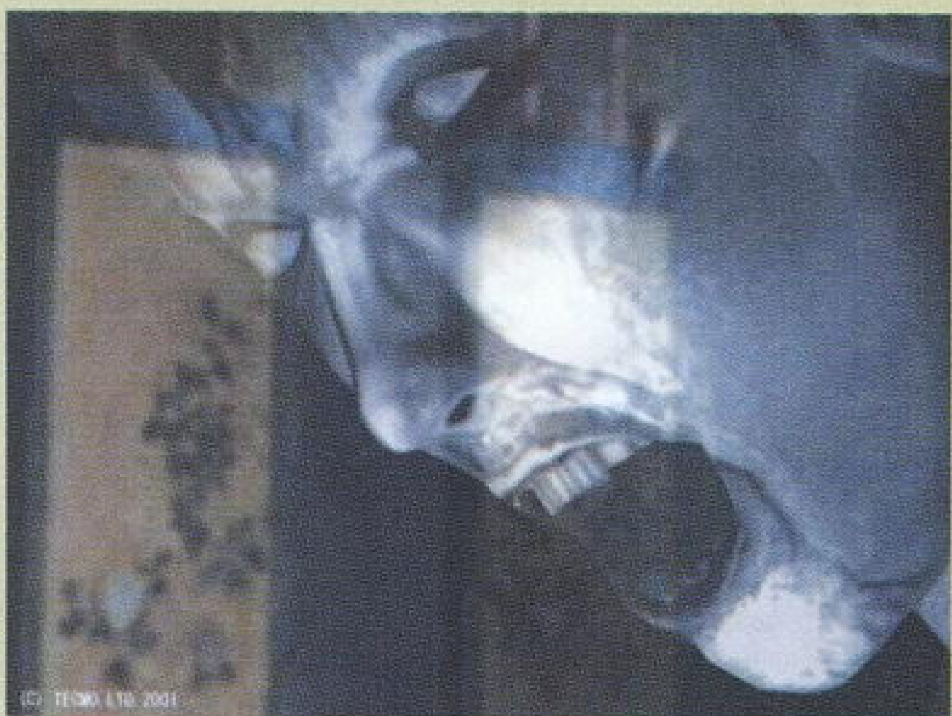
当她醒来时，发现车子停在密林深处，真冬已经不在车上，只留下母亲遗留下来的照相机。她环顾四周，看到一个巨大的神秘建筑物，发现真冬正要走进大门。

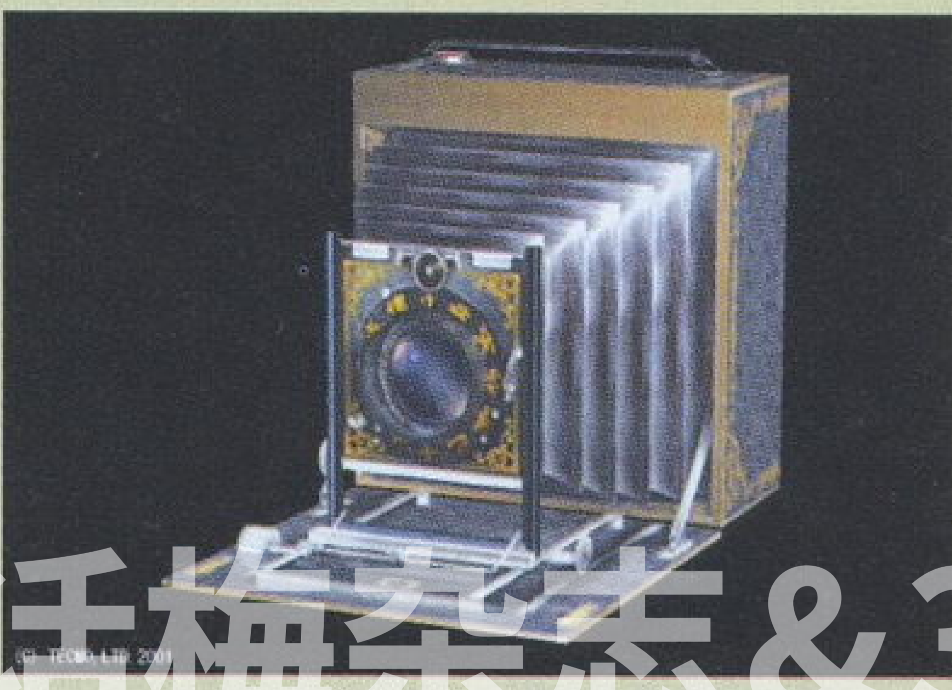
深红拿着照相机和手电筒急忙追进屋里，屋里一片非常寂静，感觉非常阴森恐怖……

这就是TEMCO以PS2为平台开发的最新恐怖冒险游戏，暂时命名为《零计划》。此作由曾经开发过《影牢》和《苍魔灯》的开发制作小组制作。其恐怖感觉足以使玩家手心冒汗，双腿发软。

恐怖的鬼灵

玩家以主人公深红的身份登场，为了解开身上的诅咒，揭开武士住宅的神秘面纱，独自走进这个恐怖阴森的鬼屋。游戏中的敌人是一些奇形怪状面容狰狞的“鬼灵”，它们不断出现在深红面前，阻止她的解谜自救行动。这些“鬼灵”常常以意想不到的方式和奇特的形状出现，感觉极端恐怖，令人防不胜防。这些鬼灵来自何方，为什么会在这所住宅中，这一切都没有人知道。


行动诡异，残忍恐怖的鬼灵


主人公母亲的遗物，具有神奇的力量

神奇照相机

游戏中最重要的道具就是使用主人公母亲临死之前留给他们的照相机，这个照相机具有非常神奇的功能，只要将鬼灵照进底片，就能将它封印。这个照相机不仅是用来与“鬼灵”战斗的武器，而且还是解开这个神秘住宅之谜的重要道具之一。

文：纱迦

信长的野望GBA

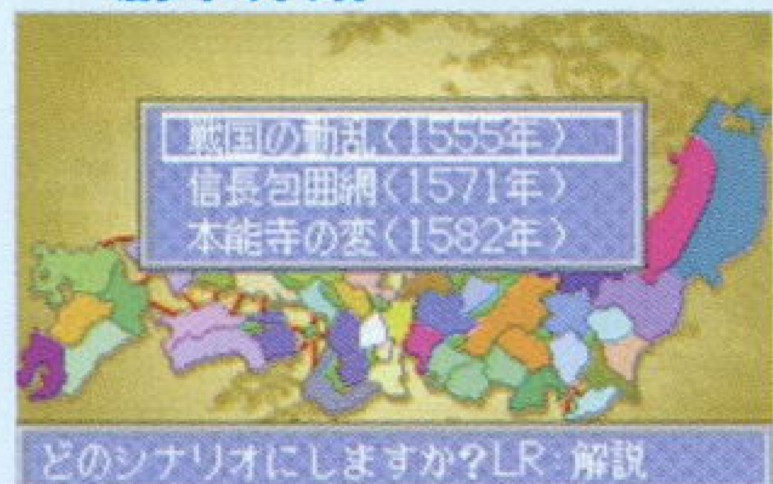
GBA	光荣	SLG	1~4人
	预定2001年秋季发售		电池记忆
卡带	未定		



光荣的第二个GBA游戏终于诞生了，它就是光荣的招牌SLG系列《信长的野望》！这款《信长的野望GBA》是以"《信长的野望》系列"第四作《武将风云录》为蓝本制作的，不过做了很大的改进，而且加入了四人对战模式，实在是很吸引人。



剧本介绍



光荣SLG的特色之一就是有多种多样的剧本可供选择，本作的剧本有单人剧本和多人剧本之分。单人剧本有三个，分别是1555年的



"战国的动乱"、1571年的"信长包围网"和1582年的"本能寺之变"，大约有五百多名武将登场。而多人剧本即是在光荣后期游戏中很常见的短期剧本（ショートシナリオ），时间比较短，只要完成目标就算通

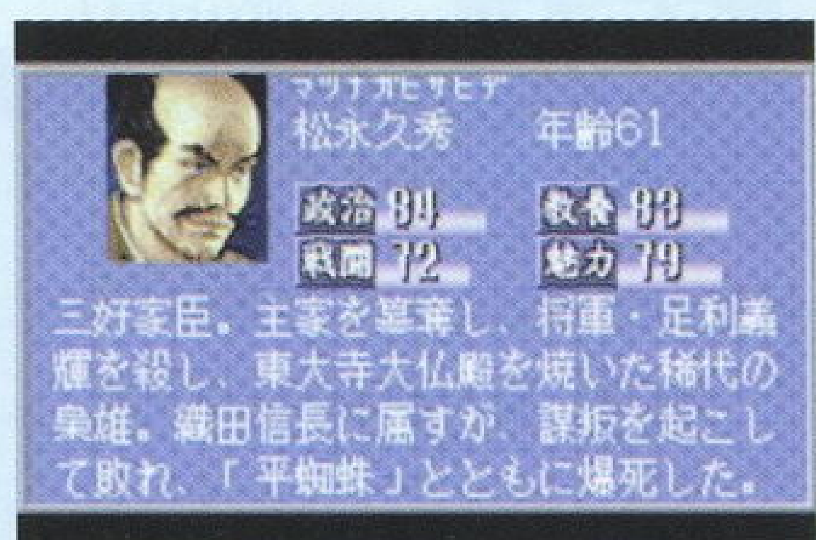


过，共有6个。大家可从这6个目标中任意选择一个，不过最好不要选择什么"存钱"之类没有创意的目标。

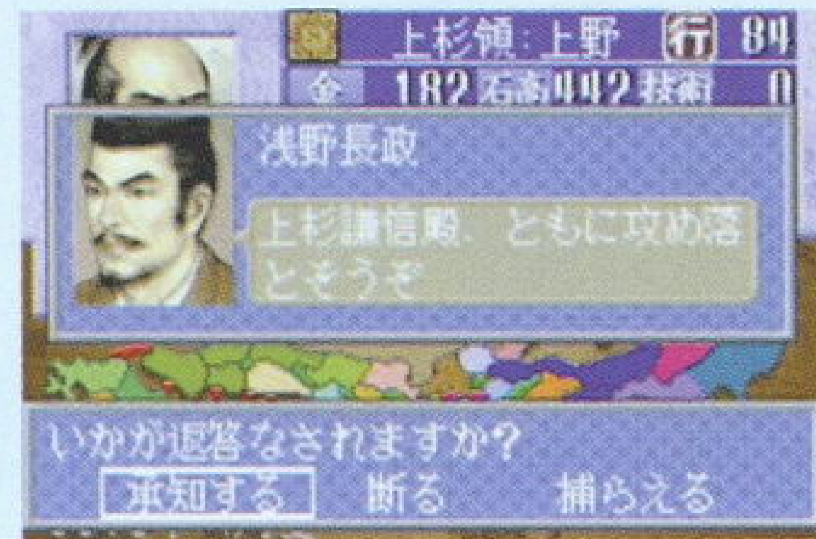
多人对战

实现四人对战——听起来真是不错，对战当然要通过对战线了，不过还不知道实现四人对战究竟是只要一盒卡就可以了，还是要四盒卡。如果要四盒卡，那这个设定未免有点……太那个了罢？





四人对战时的游戏方法和单人游戏时一样，当其他大名在发号施令时，我方就只有等的份儿。看来光荣游戏里的多人游戏这一设定依然还是聋子的耳朵——摆设。特别是在电视上由于我方的一举一动都被对手尽收眼底，所以多人游戏存在



的惟一意义就是用来作弊，可以大大加快游戏进程。不过在GBA上就不一样了，对手做什么根本无法知晓，所以还是有一定对战性的。推荐大家试试。

游戏画面



GBA的分辨率只有480×320，远远不如普通电视机，那么到底本作的游戏画面有多好呢？我们就以



最常见的情报画面为例，让大家看看吧。怎么样，还不错吧？

内政军事

内政方面略去了治安一项，只有石高、治水和商业，省心了不少。技术值到了一定程度就可以开发近代兵器火枪和强大的水上堡垒铁甲船。

军事方面和历代《信长的野望》一样，有野战和笼城战之分，另外还有海战，很有意思。



特别事宜







1. 和《武将风云录》一样，本作的指令中也有"技术"和"茶会"这两个选项，要有茶器才能执行"茶会"这个指令。在茶会上武将们会诗兴大发，作出不少类似"山下一群鹅"之类的诗来。

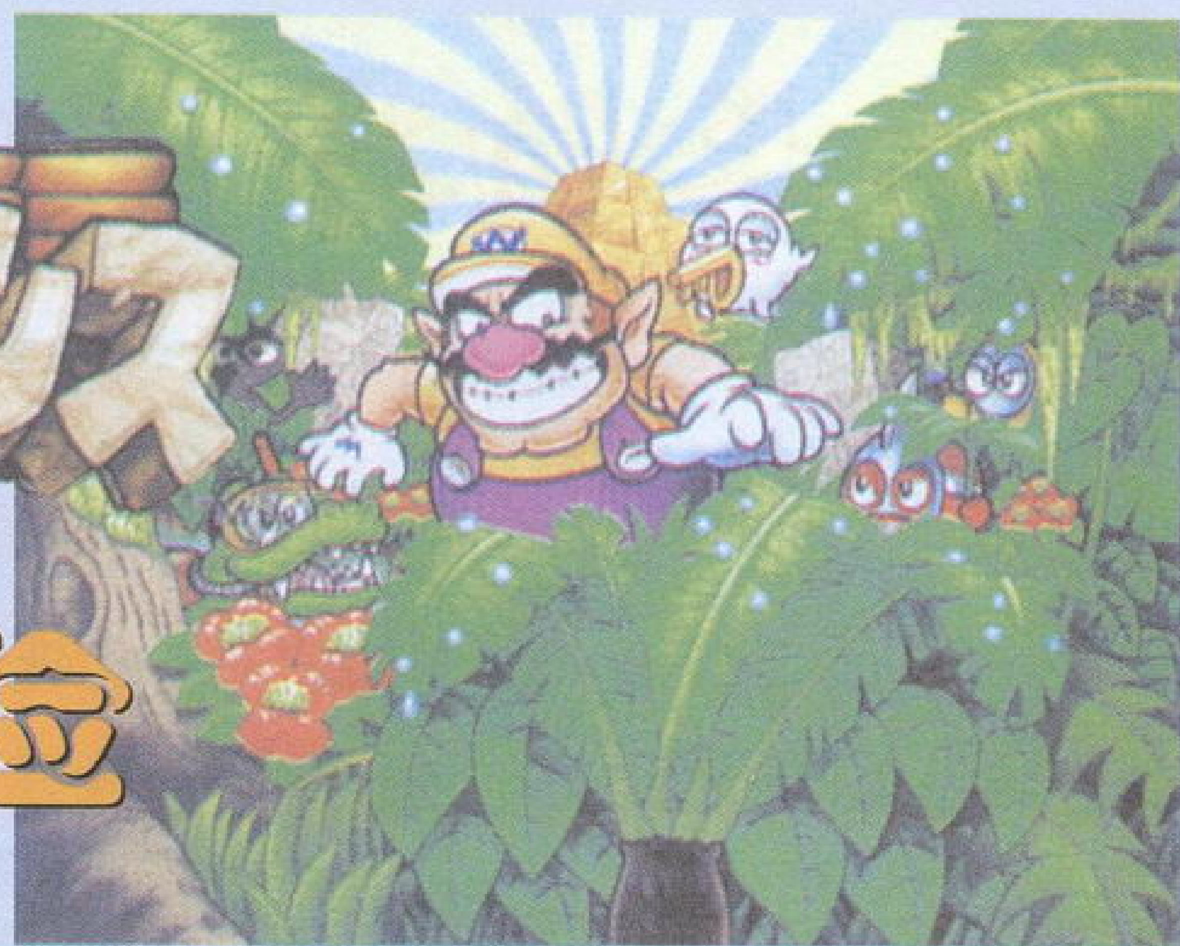
2. 在游戏随机发生的历史事件中，大茶道家千利休和大画家狩野永德以及南蛮人ルイス・フロイス都会登场。

3. 引入了行动力的设定。



"《瓦里奥大冒险》系列"的最新作终于在GBA上登场了！曾经在1992年开始作为马里奥敌人的瓦里奥，于1994年才被正式设定为游戏的主角。现在介绍的《瓦里奥大冒险 YOKI的宝物》，就是任天堂在GB主机上推出的著名动作游戏的续篇。本作中瓦里奥为了得到传说中的宝物而来到金字塔中探险，想一想瓦里奥滑稽的动作表演以及GBA强大的硬件机能，相信这款游戏也是绝对不能错过的。

ワリオランドアドバンス ヨーキのお宝
瓦里奥大冒险 YOKI的宝物



GBA	NINTENDO	ACT	1人
卡带	预定2001年8月21日发售		电池记忆
	—		

寻找传说中金字塔内一直沉睡着的宝物

故事背景


↑瓦里奥的冲撞攻击。

某一天的早上，瓦里奥眺望一个神秘的地方，那里就是"传说中的金字塔"。虽然瓦里奥也知道金字塔中还残留着恐怖的诅咒，但是为了得到金字塔中的财宝，便坚持自己的信念，驾驶着爱车得意洋洋地开始他的冒险。究竟瓦里奥的命运如何呢？他会得到一直所追求的财宝吗？这些问题的答案就只有留给玩家自己了。


←使用钥匙开启阻挡去路的大门。

变身效果

马里奥能够变身，瓦里奥当然也可以，而且他的变身造型更是滑稽。例如脸庞涨大，变成气球飞行；或者全身冒火，用来破坏一些特定的障碍物；又或者变身成雪人在冰面上滑行；甚至变身为电钻，深入地底下层等等。此外，玩家也要根据不同的情况，运用变身的特殊能力，去破解一些设计巧妙的谜题，这样游戏才能继续进行下去。当然游戏分支剧情也是需要利用变身能力达成特定条件才能出现的，想要100%完成游戏，就需要玩家动一动脑筋了。



↑被蜜蜂蛰到会变身吗？
←火焰变身的瓦里奥，比较变态。


↑变身为雪人在冰面上滑行。


→"面包脸变身"具有飞行能力。



变身方法

马里奥的变身方法，只需要得到特定的道具就可以了。而瓦里奥的某些变身方法比较独特，是在受到攻击之后才出现的。例如瓦里奥被蜜蜂刺中之后，就会变成"面包脸"，像一只气球一样飞行；而"火焰变身"就必须被火烧到后才能够出现。诸如此类的变身方法很有可能会扣除HP，因此一定要在变身前多加注意。可是考虑到破解谜题的需要，有些时候就必须要做出牺牲，看来该游戏的难度不小啊！

各式各样的异世界


找到隐藏的通道。

在金字塔中有不少的分歧路线，而某些隐藏通道的深处更有可能出现一些瓦里奥一直寻找的宝藏。为了满足自己的占有欲，瓦里奥就必须找到开启隐藏通道的钥匙，而那些钥匙就藏在画中的世界内，找到钥匙之后返回，在面对就要得手的宝藏时，瓦里奥必须战胜守关的BOSS才可以胜利完成任务。


↑这就是金字塔中的世界。

与时间竞赛

为了得到开启金字塔通道的钥匙，瓦里奥需要向画中的世界进发。然而与金字塔中的世界所不同的是，在画中世界里设置了不少定时炸弹，因此瓦里奥必须在限定的时间内取得钥匙，然后立即返回入口，回到现实世界，否则可能永远也回不来了。另外为了能够及早从入口逃脱，玩家一定要熟练运用瓦里奥的变身能力，寻找最近的通道。由此可见，"与时间竞赛"的模式可以说是该游戏当中的MINI游戏，一定会乐趣无穷。


↑瓦里奥在画中的世界寻找钥匙。

游戏猜想


这就是"与时间竞赛"的模式。

在《马里奥》系列"当中，一般来讲在没有变身的状态下，一旦被敌人击中就可能会GAME OVER。而这款游戏开发中的画面上显示，左上方有一条体力计，用8颗心来表示。而体力计的下方还有一条能量槽，现在猜测可能这表示的是瓦里奥的移动状态，在能量槽全满的状态下很有可能会使用冲撞攻击呢！随着游戏的发售日即将到来，这些秘密一定会逐步公开吧。


注意画面左上方的体力计。



文：ACE飞行员

DC	AM2	STG	1～6人
	预定2001年10月4日发售		未定
GD-ROM	DC键盘、VGA、振动包、DC麦克风		

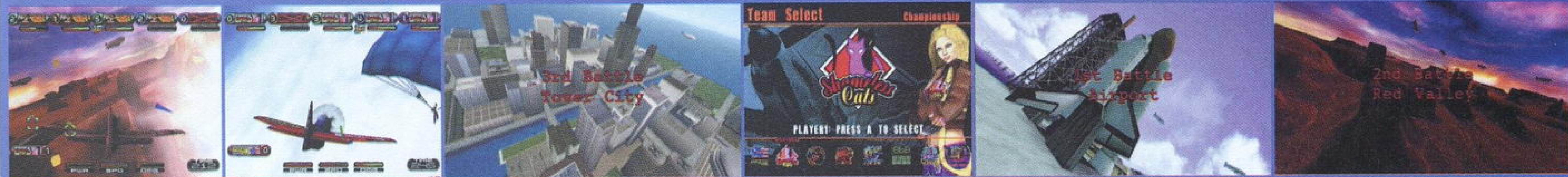
Propeller Arena Aviation Battle CHAMPIONSHIP

空中竞技场

老式战斗机你玩过没有？

SEGA的AM2最近好像特别地活跃，除了8月1日的惊世大作《VR战士4》和DC头号招牌作品《莎木II》之外，最近AM2又将全新的空战格斗游戏《空中竞技场》展现在世人面前。这款结合了模拟飞行和格斗两大元素的全新作品很快将在DC主机上推出。对于拥有DC主机的玩家来说无疑又是一部期待值极高的作品。

游戏给人第一印象就不同寻常，感觉当然也非常棒。游戏一反传统3D射击游戏的概念，不仅可操控的飞机都是二战时期著名的战斗机，而且游戏是以第三人称视点来进行，讲究的是驾驶战斗机的乐趣和追击敌人的格斗快感！看过二战空战记录片的玩家都会有这样的体会，二战时期的空战场面真是可以用惨烈，壮观来形容。当时的空战完全依靠人的肉眼来判别敌人的方位，利用机炮活生生将敌机打成碎片。天空中除了震耳欲聋的机炮声就是一道道浓浓的黑烟了。如果你想找寻这样一种体验的话，《空中竞技场》将能满足你的需要。 AM2要带给玩家的也正是这样一种感觉。游戏中对战斗机的刻画十分细致，场景的设计也很丰富，美国的大峡谷、摩登都市的上空、航天中心……任君翱翔，战斗！



游戏模式介绍

《空中竞技场》在单机情况下可进行普通游戏，并支持分屏对战，最多可将屏幕划分成四个部分来进行。

Quick Battle

可以任意选择一架战斗机并和CPU操控的最多6架战斗机进行对战，一共进行8个回合，按照击落飞机的架数来进行积分比赛。在这个模式中玩家可以磨练自己的飞行技巧和战斗水平。


游戏中会用血格来表示攻击力、速度、损失度三种游戏数值


被击落只有跳伞的份了

Championship

和Quick Battle一样可以和CPU操控的最多5架战斗机进行对战，不同的是战斗仅仅只有一个回合。玩家只要在这场空战中最后幸存下来就可以获得冠军，并且可以获得一定称号。

Network

网络对战当然也是游戏的重头。只要玩家将自己的DC主机在网络上进行注册就可链接到SEGA的Internet服务器上和世界各国的玩家们进行对战。服务器最大可支持6人进行战斗，并可得到独特的战斗勋章。


用机炮打破空战的飞艇可获得许多的道具

登场战斗机大公开！

《空中竞技场》中云集了二战时期各国著名的战斗机，比如P-51D野马、P-38闪电、P-40C战斧等等，它们都有自己的特点，在侧重点上都有很大的不同。玩家可以根据自己的喜好去选择，并且可以通过游戏了解一大批已经成为历史的著名战斗机。



P-51D 野马

美国造的野马式是二战中最有力和最通用的战斗机，无论是远程护航或近距格斗。野马1940年首飞，装备一具艾利森引擎，尽管在低海拔令人满意，但是超过15,000(4,572M) 英尺时由于单级加载装置而效率不佳。1942年换装2级的灰背隼引擎后证明了这是个绝佳的组合，使野马式成为当时顶尖的战斗机。

洛克希德 P-38 闪电



洛克希德飞机公司研制的第一种军用飞机，传奇人物凯利·约翰逊主持设计。1936年，陆航公布了一种双发截击机的设计要求，其中最大速度576km/h(6100m)。

P-40C 战斧

寇蒂斯·赖特的P-40霍克系列被供应到英国，法国，中国，澳洲，南非，新西兰和俄国，并作为主要战斗机活跃在第二次世界大战的整个战场上。

文：D·S

キャンディストライプ

Candy Stripe ～みならい天使～

彩色条纹

DC	SEGA	AVG	1人
	预定2001年9月27日发售		未定
GD-ROM	对应VGA		

看来2001年的夏天真是一个恋爱的季节，继DC上超人气的美少女恋爱育成游戏《欢迎来到Pia Carrot！！2.5》(6月21日)、《火焰圣母》(8月2日)、《COMIC PARTY》(8月9日）和《AIR》(9月13日）正式确定发售日之后，最近SEGA又公布了自己制作的首款纯爱系美少女恋爱育成游戏《CANDY STRIPE 见习天使》(《彩色条纹》)！不知道为什么D·S总是对“护士型”的美少女有一种莫名的好感，难道自己患有“制服迷恋综合症”？！由于该游戏中登场的MM都是“护士型”的美少女，自然吸引了大批美少女FANS期待的目光，再加上目前SEGA已经公布了游戏登场角色的情报和初回限定版的内容，真是让人万分期待啊！

CHECK POINT 1　在医院中奋斗的年轻的见习医生

在游戏的背景舞台——圣艾真鲁斯医院中，作为见习医生的主角(玩家的化身)正在接受艰苦的职业训练。不过在忙碌的工作之余，能够认识医院当中几位美丽的少女，帮助她同时也帮助自己去达成心目中最耀眼的梦想！玩家在这款游戏中的主要任务除了要完成见习医生的训练计划之外，还要帮助那几位身分为见习护士的美少女逐渐成长起来。在游戏的结局中她们能否成为出色的护士呢？主角又是否能够达成自己那小小的野心（笑）呢？这一切的一切只有在游戏发售之后由玩家自己去寻找了……



织下郁美（Orishita Ikumi）

她是一位医院中的病人，对任何事情都能够观察入微，绝对属于心思细腻的女孩。虽然不知道她究竟身患何病，但是如果心灵受到创伤的话也同样是需要得到别人的关怀啊！



园田荣美子(Sonoda Emiko)

年纪最小的见习护士，由于粗心大意而多次不能完成见习护士的训练课程，但是荣美子有一颗纯真善良的心，为了成为真正的护士她一定会得到主角的帮助吧！

CHECK POINT 2　主要登场角色简介

森崎绫乃(Morisaki Ayano)

成为一名出色的护士是森崎绫乃的梦想，为了实现自己的梦想她一直在努力加油。虽然在前进的道路上遇到了不少的阻力，但是在"关爱生命"的真诚愿望下，她一定会成功的！



私は森崎綾乃
看護婦になるのが私の夢です。その夢が実現するようにあなたも応援してくれるとうれしいな。

鹈饲希(Ukai Nozomi)

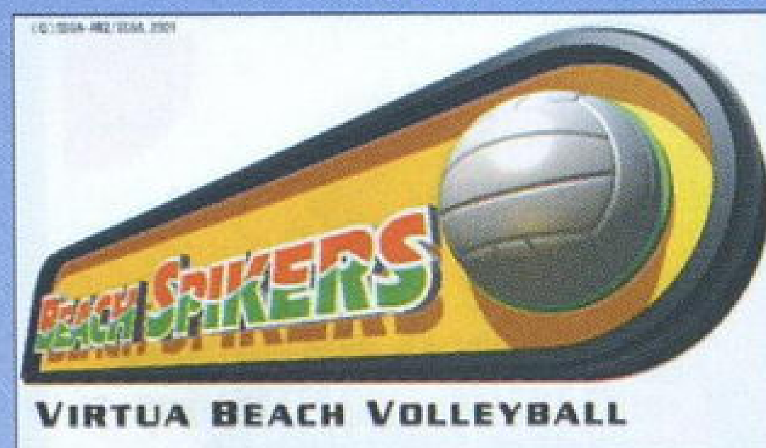
作为在医院中的首席护士，鹈饲希总是不时教导主角一些处理医院中的日常事务的方法。性格虽然比较温柔但是却不拘小节，口快心直的她看来就好像是主角的姐姐一样呢！



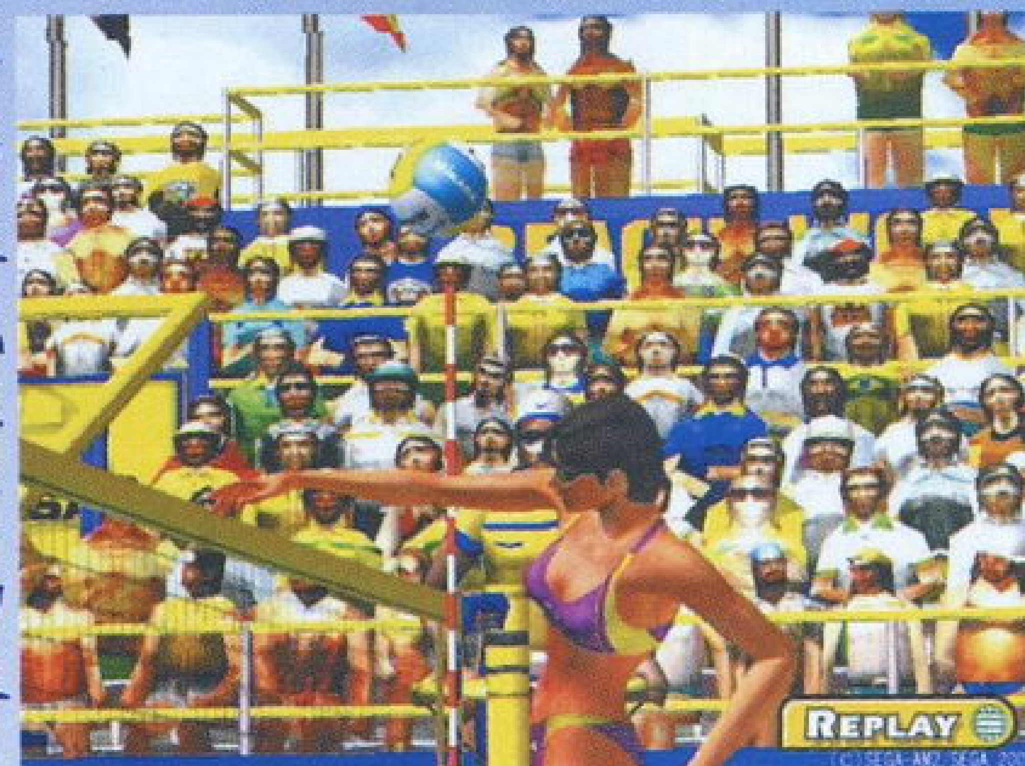


文：ACE飞行员

沙滩排球
BEACH SPIKERS



SEGA在体育竞技游戏方面有着天生的造诣，出品的游戏不仅在游戏画面上出类拔萃，而且游戏操作极为简单，可玩性之高无人能比（足球游戏除外）。炎热的夏季，来到海滨感受那份清爽的同时参加一场沙滩排球比赛会给你的一天留下最美好的回忆。SEGA的AM2将现今最流行的沙滩排球运动搬到了街机上，借助NAOMI2强大的硬件机能使得一场真实精彩的沙滩排球比赛通过游戏的方式完全呈现在玩家的面前，相信一看到这款游戏你就会情不自禁地喜欢上它！虽然游戏目前只有街机版，但相信不久就会推出《沙滩排球》家用机的版本，到时候玩家足不出户就可以感受到沙滩排球的乐趣了！



阳光！海浪！沙滩！还有排球！！！

ARC	AM2	SPT	1～4人
	2001年7月中旬推出		–
NAOMI2	–		

具体的操作方法

游戏中的按键分别是A和B，A键是大力击球，B键是轻扣，同时按下A键和B键就可以进行拦网，加上控制方向的摇杆一共3个按键。SEGA已经将游戏控制简化到了极点。虽然操作简单，但是游戏中人物的动作相当丰富，与真实的沙滩排球不会有任何地差别，这就是SEGA的实力。游戏如果多人玩时则十分讲究配合。相互传接球时一定要到位，这样才可能寻找到进攻的机会，做出诸如大力扣杀这样的动作。《沙滩排球》最大可支持四人同时游戏，单独游戏时玩家可以操控所选择队伍中的任意一名队员，剩下的一名队员则会自动地替换成CPU控制，实在非常方便。游戏中还有一项很体贴的设计就是用圆圈表示了排球的落点，关键就在于玩家能否及时的跑位，不然也只能望球兴叹了。





精彩的游戏镜头



跑位，蓄力过程同时进行



力量槽到达最高值时就起跳扣杀　成功得分，对手傻眼了



力量槽系统依然存在



队员在各种能力上也会有区别



可以选择发球的落点



在赛场上还会留下选手的脚印，显得格外真实

健美的选手＋华丽的场地

游戏还有一个卖点相信大家都看到了，就是各国参赛的队伍都是百里挑一，身材健美的美少女组合哦！游戏一共有8个国家的队伍可以选择，惟一的遗憾就是没有看见中国队。既然是沙滩排球，场地肯定是设置在露天了。SEGA对场地的设计毫不马虎，周围的景物也刻画得极为精细，而且每个场地都有昼夜天气的变化，加上看台上热情的观众，好像在参加一场真正的沙滩排球比赛。



文：纱迦

饿狼传说 狼之标记



终于要出了！事隔三年之后，在人们对这款游戏都快淡忘的时候，它却要在DC上登场了，相信各位“SNK迷”们一定会为之欢呼雀跃吧。喜欢它的人自不必说，而不喜欢它的人也应该感到高兴，因为它的推出说明《格斗之王2000》在DC上登场还有戏。

DC	SNK	FTG	1～2人
	预定2001年9月27日发售		6格
GD-ROM	对应VGA		

故事背景

《狼之标记》是SNK的元祖格斗游戏“《饿狼传说》系列”的最新之作，故事发生的时间就和《铁拳3》一样，来了一个巨大的飞跃。主人公变成了以前老打不死的吉斯的儿子，在以前系列中出现过的角色只有特瑞一人再度登场。看来SNK也感到总让吉斯登场不是办法，所以就狠了狠心，于是有着不死之身的吉斯大人就这样死了。这一次的BOSS是一个叫做卡恩的男人，他是吉斯妻子的弟弟，也就是吉斯的小舅子。在吉斯死后，就由他接管了吉斯的全部家业。本次大会也是他召开的。



ENDING画面比起“《格斗之王》系列”来漂亮多了。

系统详解

本作最大的变更就是完全取消了“《饿狼传说》系列”的招牌系统——多重战线，而按键配置也随之变为了和“《格斗之王》系列”一样的标准配置。不过新加的系统也不少，请看——

◇下段回避攻击



顾名思义，下段回避攻击可以躲过对手的下段攻击，而且带有中段效果，可以起到突袭的效果。使用的方法是同时按下AB键。不过洛克和牙刃有些特别：洛克AB齐按虽有中段效果，但却无法回避下段攻击；牙刃AB齐按则既无中段效果也无法回避下段攻击。

◇中上段回避攻击



中上段回避攻击（↓+AB）的作用不言而喻，不过当对手采用大跳时最好不要用，否则吃亏的很可能是你。中上段回避攻击之后可以接续各种必杀技，而且最妙的是如果没有击中对手或者是被对手防住时是无法接续的，这样可以避免误出必杀技露出破绽。

◇及时防御

在对手攻击到你的一瞬间防御，这就是所谓的“及时防御”。及时防御时我方的体力会有少量回复，实在是很有用。有一次与人在街机厅里决斗，对方不停地放飞行道具，而我就不停地及时防御，对方不知道有此系统，自以为得计，卖力地放了八十多秒的飞行道具，最后TIME UP，晕倒……需要着重指出的是及时防御的回复值与必杀技的攻击力有关，攻击力越高，回复得越多。如果能及时防御那种只有1 HIT的超必杀技，甚至可以回复一小半体力。



◇防御崩坏



这不是什么新系统。如果在战斗中一方总是处于防守状态，那么到了一定的程度他的防御就会被破坏掉。比起“《格斗之王》系列”来，本作防御崩坏后的硬直时间更长，大家一定要多加利用，一看到对方身上发红，就表明机会来了。

◇POWER

本作依然有着S·POWER和P·POWER的设定，不过在细微之处略有不同。本作的能量槽共有两层，蓄满一层就可以发动S·POWER，两层全满就可以发动P·POWER，而在P·POWER状态下也可以发动S·POWER。

◇T.O.P.

又一个新颖的系统。玩家在选好自己要使用的角色之后就会进入T.O.P.SET画面。在这里你可以选择何时进入T.O.P.状态。进入这个状态之后，角色的攻防能力都会上升，而且体力会得到徐徐回复，更重要的是可以使用T.O.P.攻击（方法是CD齐按）。除了可以调节T.O.P.的位置之外，还可以调节T.O.P.的长短，不过这除了可以表达自己对对手无比的藐视之外，好像没什么用。

特瑞的T.O.P.攻击

◇防御反击

本作中的防御反击与能量槽无关，只要玩家在及时防御的瞬间使用必杀技就可以做出相应的反击了，有点像《格斗之王95》，不过无需能量槽全满，很有点运气成份在里面。为防止蓄力型人物反击过强，本作几乎没有什么蓄力的招式。不过某些T.O.P.攻击用来反击还是犀利无比。

◇等级评价

这也是“《饿狼传说》系列”的特色之一，在战胜对手之后电脑会根据玩家的表现给出一个评价，评价越高，得分越高。本作的评价最低是C级，最高是“奇迹”（MIRACLE），原来的SSS级退居第二。



◇必杀技取消

又一个新增系统，不过并不是所有的必杀技都可以被取消，取消的方法是AB齐按。一般说来可以取消的招式都是一些对空技，还是有作用的。



洛克取消“真空投”就会出现隐藏招式——罗刹。

◇挑拨



多么帅气的姿势。

本来挑拨就是一个聊以自慰的设定，而且在本作中挑拨没有任何作用，不过为了做到全面，就还是介绍一下吧。挑拨的方法是按START键，在战斗中只有一个动作，不过在KO对手之后就会增加几种动作。方法是按住→或←不放然后再按START。

连技提示

在本作中另一个遭到剔除的系统是组合按键系统。本来这个系统是“《饿狼传说》系列”连技构成的主要方式，如B·B·→C·←C等等。没



有了组合按键系统，形成连续技就比较困难，只能重拳／重脚接必杀技了。不过仔细研究，就会发现本作还是有它独特的连续技的。

◇COUNTER（破招）

这其实根本不是什么新系统，但是在本作中得到了明显的强化。首先是COUNTER的难度大大下降，其次是COUNTER成立之后极易识别，而且硬直时间特长，极易追加。大家一定要学会识别。

◇超杀接超杀

本作中某些超必杀技命中之后还能接续另外一种超必杀技，造成巨大的杀伤力，大家可以自行研究。



金杰勋：凤翼天翔脚→凤凰脚

洛克（ROCK）



吉斯的儿子，由特瑞抚养长大，既有特瑞的招式，又有吉斯的招式。下段回避攻击无法离地，因此事实上无法躲开下段攻击，但仍具有中段特效。对空方面有上升击（↓蓄↑+A/C）和当身，但都不是很安全。总的来说没有什么特别强的招式，实力一般。



←这是洛克的隐藏超杀——死亡咆哮。

特瑞（TERRY）



《饿狼传说》永远的主角，和过去比起来招式明显被削弱，但攻击力大增。上升击大概是因为被洛克学去了，所以不再使用。中上段回避攻击很不错，应多加利用。超杀能量喷泉出招极快，值得信赖。能量撞击（→→+A/C）用来破坏防御极为不错。

金杰勋（KIM JAE HOON）



金家藩的长子，正义感比父亲还强。招式和他老爸差不多，都是一些很正统的招式，不算太毒。流星落（↓↘→+B/D）第一击是下段，要注意。飞翔脚（空中↓+B/D）变化很多，值得推荐。

双叶萤（HOTARU）



牙刃的妹妹，为寻找自己的哥哥而加入战斗。这位小姑娘动作快，判定大，飞行道具、对空技、突进技、打击技、摔投技应有尽有，不容小视。而且在日本她也有着很高的人气哟！

金东焕（KIM DONG HWAN）



金家藩的次子，吊儿郎当的个性与父亲和哥哥都不合。有着自己独特的招式，上中下段攻击应有尽有，比较阴险。潜在能力雷鸣弹（↓→↓→+B/D）破坏防御简直是轻而易举。



这是金东焕的隐藏超杀——俺的凤凰脚。

牙刀（GATO）



看上去像是一位中国人，其实是一个日本人。为了追求拳法的最高境界，他离开了自己的妹妹双叶萤。他的攻击力很高，必杀技风牙（↓↙←+B/D）后根据按键的不同会产生各种变化，多用无益。超杀龙牙对空性能良好，多加利用吧。需要特别指出的是他没有下段回避攻击。



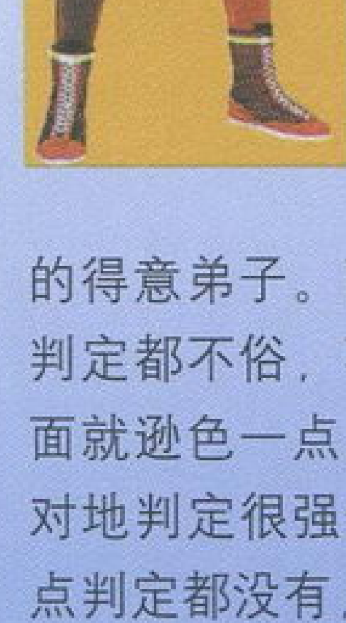
这是牙刀的隐藏超杀。

鹫狮（THE GRIFFON）



看到他就想到了桑吉尔夫，这两人实在是很像。不过他的实力令人不敢恭维，虽然投技威力极大，但普通技也未免太慢了点。绝对是上级者专用的角色。

北斗丸（HOKUTOMARU）





不知火流的传人，安迪和不知火舞的得意弟子。两款超杀威力判定都不俗，不过必杀技方面就逊色一点。落下斩虽然对地判定很强但对空居然一点判定都没有，实在是……

珍妮特（JENET）



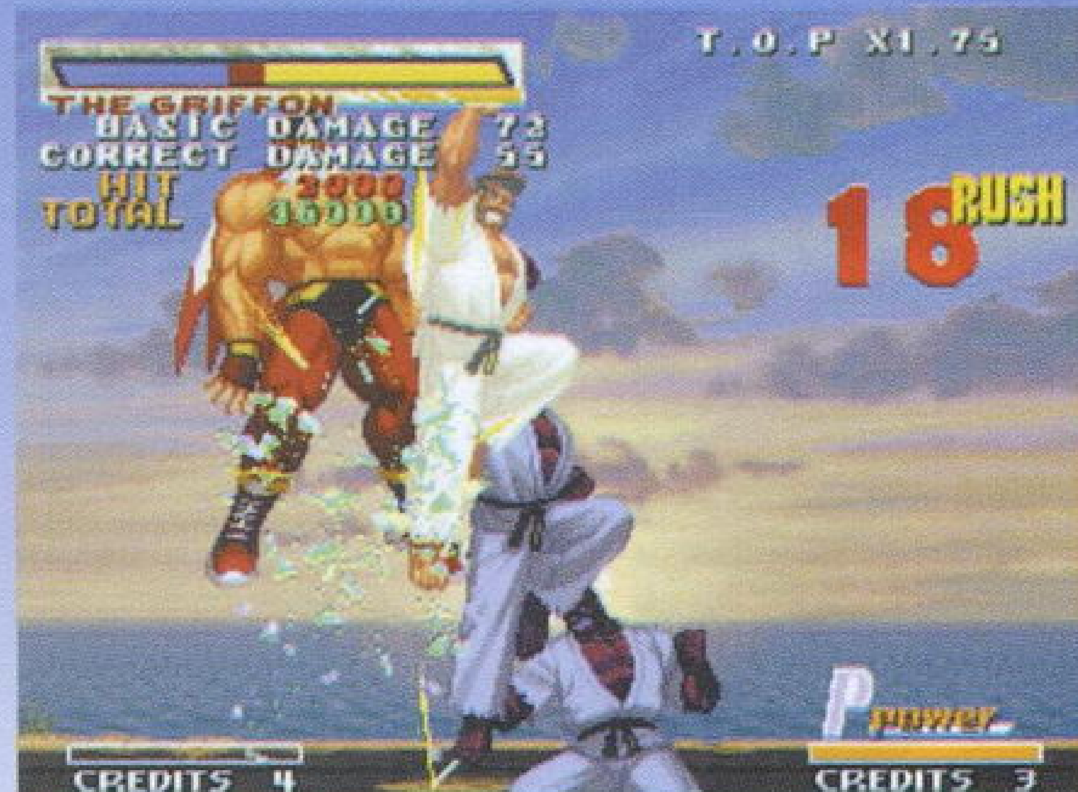
她是一位富家的千金小姐，为了追求刺激加入一个海盗集团做了首领，到处寻找传说中的宝藏。当年特瑞威震天下的时候她还是个小姑娘，于是暗恋上了特瑞，不过现在当然不会这么幼稚了。她的招式判定很大，而且速度也很快，超杀更有无敌时间存在，实

力不俗。

马可（MARCO）



醉心于武术的他，在败于极限流的坂崎良之后毅然加入了极限流，而且还成为了极限流巴西支部的负责人，这次是为了扩大极限流的影响力而加入战斗。这位大叔的造型有点类似《街霸》系列”里的丹，很搞笑，但实力不俗。特别是潜在能力版的霸王翔吼拳（↓↘→↓↘→+A/C），绝对无敌。



这是马可的隐藏超杀——龙虎乱舞。

福里曼（FREEMAN）



看上去就有八神的影子，而实力还要在八神之上。普通攻击判定奇大，类似葵花一样的招式V.O.D. 威力不错，而且变化极多，速度还可以自己掌握。只要多加练习，他就是最强的人！

凯文（KEVIN）



雇佣军出身的战士，自战友被神秘人所杀后，他抚养了战友的孩子，这次是为了给他报仇而加入战斗。此人攻击力很强，但必杀技又注重于技巧，有很多变化，如能完全掌握也是一个很强的角色。



格兰特（GRANT）

本作的中BOSS，身材魁梧，破坏力极强，与卡恩结成同盟。基本上没什么连招，但光一招“升龙”就可以令对手疲于奔命了。再加上出招超快且完全无敌的超必杀技，实在是很无耻。

卡恩（KAIN）



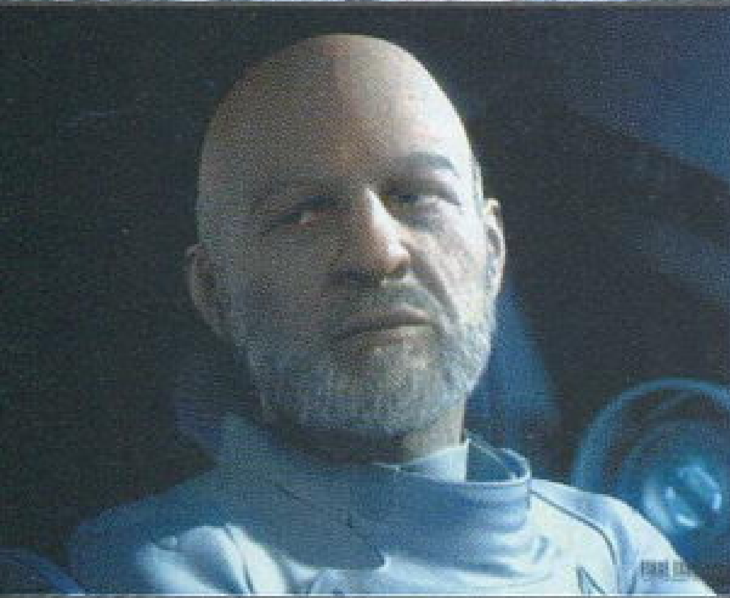
本作的最终BOSS，吉斯的小舅子，洛克的舅舅。他可能是SNK近几年的游戏中实力最弱的一个BOSS了，各种招式的判定都只是稍强于常人，而且还是一个蓄力型角色。不过超杀还算不错，总还有几分BOSS的风采。

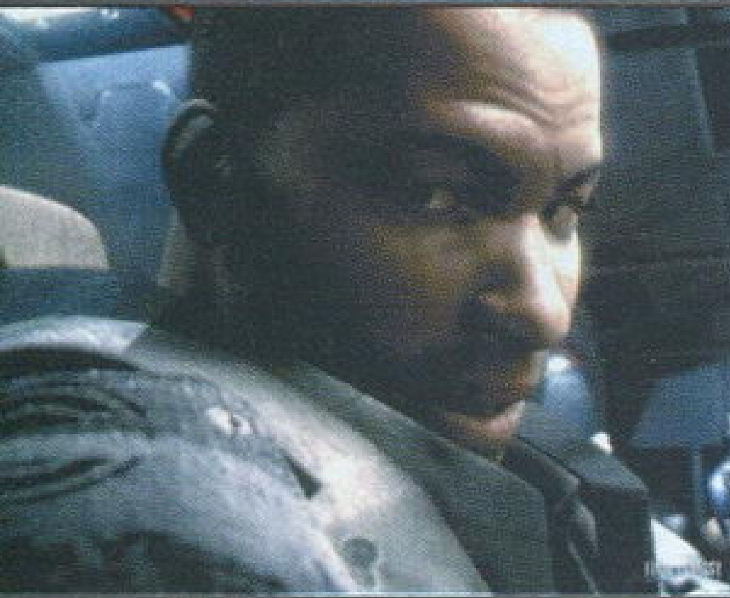


从《最终幻想 灵魂深处》到《最终幻想X》

作者：Alxia









老实说，我原来很期待这个电影，每次看到不同版本的半成品都会热血沸腾，毕竟是自己喜欢的坂口博信导演的作品。但是国人有句话说得很好——希望越大失望也就越多。的确是这样子，当我真正看到了成品之后，很惊讶地发觉自己一点都不感动。其实自己喜欢"《最终幻想》系列"就是因为每一次的《最终幻想》都会令自己找到一种莫名的感动，而且可以持续相当长的一段时间。

然而让我失望的是，我这次真的一点都没有感动，甚至一向喜欢电影的GOUKI也告诉我在看这部电影的时候睡着了。然而倔强的我还是不服气，又在一个自己思维相当清晰的时间里再看了一遍，没有想到的是自己居然又睡着了，真是失败啊。

的确，《最终幻想 灵魂深处》的剧情安排的确让所有的观众们失望，在这里我也并不想过多地谈论关于剧情的失败之处，因为我并不想破坏《最终幻想》在我心目中的形象，而且大家心里自有自己的定论。

客观上评价，《最终幻想 灵魂深处》的CG技术超过了我看过的所有的CG动画电影，还给了观众一个相当真实的世界。像早期的《玩具总动员》，就只能从动画的角度去诠释画面，因为当时的技术还没有达到今天的水准。就像当时的PS一样，多边形的演算量只能比较真实地反映当时的人物性格和世界观。但是从那个时候开始到今天的《最终幻想 灵魂深处》，CG的确已发展到了一个新的境界。

用电脑来描绘真实的世界从电脑诞生起一直就是人类的梦想之一。随着电脑CG技术的不断发展，CG开始触及电影界，于是出现了《泰坦尼克》这样以CG来渲染真实的电影大片，票房也相当不错，证明大众接受了这样虚拟的真实世界。

《最终幻想 灵魂深处》的确是全CG电影历史上的里程碑。

首先，它打破了CG电影只是青少年观看这样一个已经近乎传统的观念，更深层次地引入了人性化的要素在其中。人物造型上更加接近真实，从大体上的身体形态到细微的面部表情；从对环境的诠释到对内心世界的思索，《最终幻想 灵魂深处》都跨出了具有历史意义的一步。

众所周知，《最终幻想》是日本SQUARE的著名RPG游戏作品，而游戏的制作人坂口博信这次担任了《最终幻想 灵魂深处》的导演工作。这是第一部以游戏系列出现的全CG电影，而且是日本的游戏公司和美国的电影公司首次合作的结晶。不同于近期的《古墓丽影》，《最终幻想 灵魂深处》是以全CG形式登场，而且在投资上更是前者所不能比拟的。

已经有相当多的电影拍摄手法为游戏所用，比如KONAMI的《寂静岭》和CAPCOM的《鬼武者》就运用了相当多的电影拍摄手法来诠释画面，但真正把游戏当做电影来进行第一次尝试，应该就是去年年末，依然是由SQUARE公司所推出的《保镖》。虽然这个游戏在业界评价不一，但是它的确是SQUARE创新的一个方面，个人认为就是为了这次的《最终幻想 灵魂深处》而准备的。然而可惜的是，在《保镖》中，人物造型方面依然可以看得出是电脑绘制的。

要用电脑绘制出和真人一样的人，的确是有些难度，因为人物的面部表情是最难描绘的。面部表情可以反映当时的心理状态，因此，完美地诠释人物的动作和面部表情便会将人物的内心世界一览无遗。然而，动作上还可以通过MOTION CAPTURE来实现比较真实的捕捉，但是面部表情上用MOTION CAPTURE来捕捉的话，还是会欠缺一些反映深层思维的东西，而这些东西只能通过CG动画大师自己的双手和鼠标来完成。看过《最终幻想 灵魂深处》的朋友应该会对其中人物的面部表情记忆犹新吧。的确，史克威尔这次出动了最好的CG动画大师，把人物的每一个细节都表现得淋漓尽致，无论是从符合人物性格特征的动作和语言，还是那诠释人物内心的面部表情，每一个细节都突破了现有的CG绘图水准，给观众一个超真实的虚拟世界。

从世界观上，《最终幻想 灵魂深处》依然是虚拟的一个超现实的世界，在这个世界里，人们为了生存在积极地斗争着，一方面SID和AKI所赞同的是从灵魂的角度去诠释幽灵，更通过非暴力的手段来消除危机；另一方面HEIN所主张用机械化的，暴力的手段去消灭幽灵。在人性与生存之间的抉择，是残酷的，但是却发人深省。

CG描绘的是虚拟的世界，使得这个虚拟世界里的人物自然地成为了虚拟的偶像。在当今世界，虚拟偶像开始成为一种风气，就如同百事可乐的新形象代言人一样。CG的跨时代飞跃，的确让人物更加真实，让死板的CG动画人物具有了自己的思想，他们也可以成为演员来上演一幕幕的悲剧和喜剧。可惜的是，在《最终幻想 灵魂深处》里面，并没有采用传统电影最常用的镜头拍摄手法，连一组长镜头都没有。

如果对电影了解的话都知道，长镜头是最能体现演员演技的地方，而在《最终幻想 灵魂深处》当中，却过多地使用了蒙太奇，并没有采用长镜头来让我们的虚拟演员有更多的表演机会，这也许是现时CG电影和传统电影还需要平衡的地方吧。

但是没有令我们失望的是，在《最终幻想 灵魂深处》公映后不久，SQUARE的大作《最终幻想X》于7月19日发售，在这部只是相隔几天面世的作品当中，我们却找到了另外的一些东西。

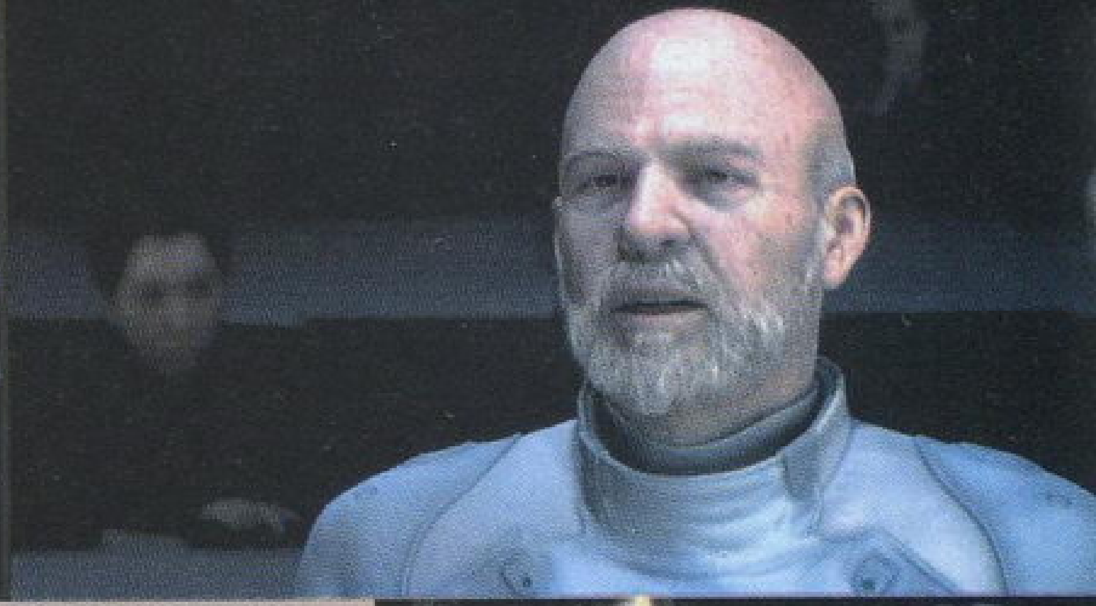
首先是刚才提到的CG描绘人物的真实性，一点都不比《最终幻想 灵魂深处》来得差。相比之下，我更喜欢《最终幻想X》

最终幻想 灵魂深处

详细情报
出品：哥伦比亚电影公司（Columbia Pictures）
制作：SQUARE PICTURES
电影名称：《最终幻想 灵魂深处》
（《FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN》）
首映：2001年7月13日
类型：科幻／动作／动画
级别：PG-13（13岁以下观众需要家长陪同观看）
片长：106分钟
导演：坂口博信
配音：温明娜
艾里克·鲍德温
斯蒂夫·巴塞米
佩利·吉尔平
文·莱姆斯
唐纳德·萨瑟兰
詹姆斯·伍兹
官方网站：finalfantasy.com
上映当周票房（上映两日）：约一千一百五十万
上映三周票房：约三千零二十万







里面的泰达、尤娜，因为我觉得他们更真实，更有血有肉。特别是在结尾的时候，泰达离开尤娜回到了1000年以前，尤娜在水球场上发表演说的时候，用的居然是长镜头，很真实地表现出了女主角思念泰达的忧郁的心情。

另外一点，《最终幻想Ⅹ》采用了全程语音系统，视角转换也是相当专业，给人的感觉就像是在看一部电影，而且，这部电影让我找到了我那久违的感动。感动之余却在想另外的一个事情，为什么SQUARE要做《最终幻想 灵魂深处》那样的剧情呢？这样的创新值得吗？

想起了席勒的一句话："在满足了人的感性冲动和理性冲动的时候，便会去寻求第三类的冲动，那就是游戏冲动。"

在《保镖》和《最终幻想 灵魂深处》之后的《最终幻想Ⅹ》，相信会取得成功。而我们现在感兴趣的，却是经历了《最终幻想 灵魂深处》和《最终幻想Ⅹ》，SQUARE到底是赔了还是赚了？



1.37亿美元的幻想

文：GOUKI

在欣赏这部期待已久的影片之前，已经先睹为快的紫枫就提醒我："这只是一部CG电影。"他把"CG"强调得很重，不过当时我并不知道这是为什么。

进入正式观看影片。虽然在这之前，我的电脑里面已经存有了数百兆的电影预告片以及电影剧照，不过在看到了"成品"之后，还是被画面的表现力所牢牢吸引住了——就算是通过VCD那320×240的分辨率，我也能感受到它的"真面目"到底是什么样的——我甚至已经有了关掉电视，耐心等到DVD版推出再来欣赏的冲动。

在影片的一开始，我还在认真寻找画面上的瑕疵，希望能够在诸如光源、人物建模、动作或是表情上挑出自己不满意的地方。也许是VCD素质的原因，也许是电影画面制作得实在太完美，很快我就放弃了这个念头。

酷似本·阿弗雷克的男主角格瑞出场了，在经过了扣人心弦的激光手术之后，我忽然才意识到刚才看到的完全是由电脑制作而成的画面，于是我在心里将SQUARE的CG技术再次赞叹了一番。紧接着又惊叹于希德的"演出"——比起年轻的男女主角来说，无疑是这位老人的制作难度更大。

在海因将军出场之后，影片的重要角色基本上都亮过相了。我也陷入了失望当中。在角色的设定方面，曾因《阿波罗13》而获得奥斯卡最佳编剧提名的艾尔·瑞纳特这次的表现实在只能用"中规中矩"来形容。角色的搭配完全就是典型的好莱坞电影的风格。看过《星河战队》的朋友也许很快能够找到这两部影片在角色构成部分的相似之处，那个看上去有些胆小怕事的尼尔似乎在任何主要出场角色超过3名的好莱坞电影中都出现过。换句话说，影片里的角色个个都个性十足，但那种"好莱坞式的个性"却不能给人一丝一毫的惊喜。

事实上自己开始犯迷糊就是在海因将军那言辞激烈的讲话后不久，因为自己对于这样的剧情已经达到了麻木的地步。观众一旦对电影的剧情感到不满，那么这种不满很快就会化为睡意……而将我从浓浓睡意中拖回影片中的正是基于对《最终幻想》这一年多的期望。毕竟，这不是一个三流导演与一群三流演员的乌合之作，而是著名的游戏制作人坂口博信以世界上最先进的CG技术来演绎的《最终幻想》，因此这点信心还是得给的。不过心中还是开始抱怨为什么不让坂口自己来写剧本？难道老美们就爱看这种老掉牙的剧情？

◆将敌人设定为"幽灵"的确是很"幻想"的做法，但影片中所谓的"灵波"实在是很难让人提起什么兴趣。相比之下我更对影片一开始格瑞和他的特殊小分队从天而降时用的那种制造缓冲效果的武器感兴趣。

◆必须找齐8股灵波才能挽救地球的设定出自SQUARE之手，就只能让人有"这是否是将要改编为游戏的先兆"的想法。

◆格瑞感染了幽灵，可以用激光手术来治疗，雅姬同样也是幽灵携带者，激光手术为什么偏偏对她没有效？

◆海因将军为了向幽灵报丧妻之仇，不惜用地球的安危作为代价。以这个作为影片高潮部分的起因，编剧未免也太儿戏。

◆格瑞与雅姬的旧情侣关系在吊车内才被揭开，而在此前似乎找不到什么蛛丝马迹能够证明他们之间的关系……如果制作者的本意是希望能通过男女主角微妙的表情变化来暗示观众的话，那么只能说这是一厢情愿。

◆许多情节是通过角色间的对话才了解到的，不过有些对话过于隐晦而导致整部影片有点条理不清。

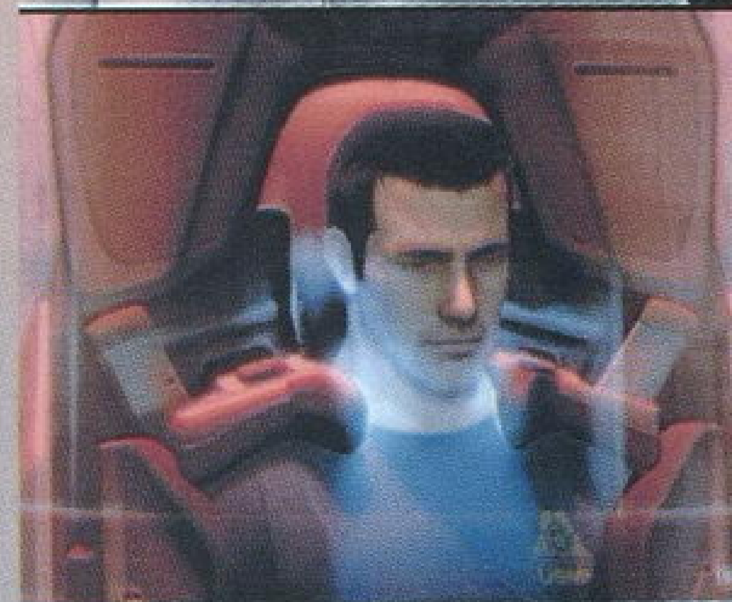
◆议会在影片中显得过于低能，仿佛全都是一群无所事事，不关心人类命运的家伙。

像以上这样令人费解的设定还有很多，就不一一列举了……

看其它的CG电影，我们都会发出"如果做得再像真人一点就好了！"的声音，不过当我们看到了"真实"到甚至还有雀斑的雅姬时，再对比一下《最终幻想Ⅹ》中近乎完美的尤娜，却会有一种"还是假一点好"的感叹——你所希望的，也许并不是你真正想看到的。这就是为什么只有梦工场、迪斯尼的CG动画在好莱坞大行其道的原因。

回到文章最开头，现在我可以理解为什么紫枫会"善意"地提醒我"这只是一部CG电影"了。的确，作为一部电影，它实在不能算得上是一部佳作，但作为一部CG电影来说，却有着划时代的意义——这是第一部以电脑技术向真人挑战"演技"的作品，制作者试图为我们制造出一个可以乱真的虚拟世界，并通过这个世界向观众传达他的思想。现在看来虽然后一个目标没能实现，但第一个目标，SQUARE确确实实是已经达到了！

影片有没有艺术价值是奥斯卡评委们的事，而有没有商业价值就要看票房的成败了。在这一点上《最终幻想 灵魂深处》可谓是惨败。三周下来仅过三千万的票房让这个价值1.37亿美元的"幻想"实实在在地化为泡影，好莱坞的那帮大明星们现在不用担心会有虚拟人物和他们抢饭碗了。也许这就是现实与虚拟之间的差距，一道用1.37亿美元也无法弥补的鸿沟。







文：纱迦



蚊

PS2	SCEI	ACT	1人
	2001年6月21日发售		400KB
CD-ROM	对应DUALSHOCK2		

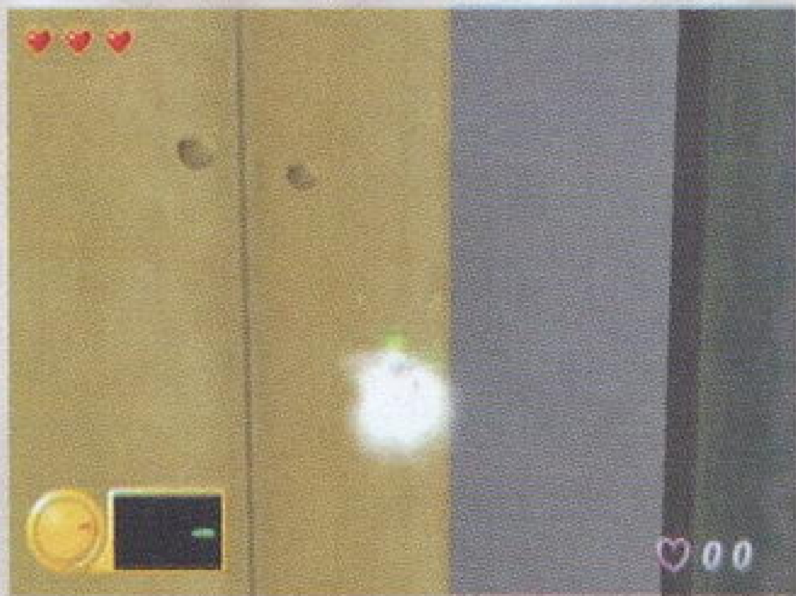


本文所述之灭蚊方法纯属虚构，请勿模仿。如有雷同，纯属巧合。

基本操作

顾名思义，在《蚊》这款游戏里玩家扮演的是一只蚊子，而且是一只吸人鲜血于无形中的雌性蚊子。蚊子的主要行动方式当然是飞翔了，不过这款游戏的操作方法有点与众不同，一定要详细说明一下。首先要声明的一点是，本游戏只对应PS2的专用手柄DUALSHOCK2，请尚无此利器的玩家尽快更新装备。

控制蚊子小姐自由自在飞翔的"东东"是L3（就是那个左摇杆了），十字键完全没有作用。主力键位○、△、□、X中只有○有用，它的作用是进攻指定目标。不过L1、L2、R1、R2的作用明显加强，个个都有用：R1的作用是加速，玩家可以通过按键时间的长短来调整蚊子小姐的飞行速度，达到满意的速度之后就可以松开R1键了，蚊子小姐将会保持当前速度继续飞行；R2的作用是180度转身，转身时还会放出一些烟雾，煞是好看；L1的作用是向后飞行，玩家可以利用它进行减速。向后飞行时不会转身，但一定要按住L1不放才有效果；L2的作用是变换视点，不过这个变换视点与普通游戏中的变换视点不一样，这个变换视点指的是在人类的视点和蚊子的视点之间进行切换，切换为蚊子的视点对夜战极为有利。和L1键一样，要一直按着L2键才有效果。另外，在按住L2键时视点将首先转向背后，这样就可以看到身后的事物了。


花非花，雾非雾，此乃蚊子也。

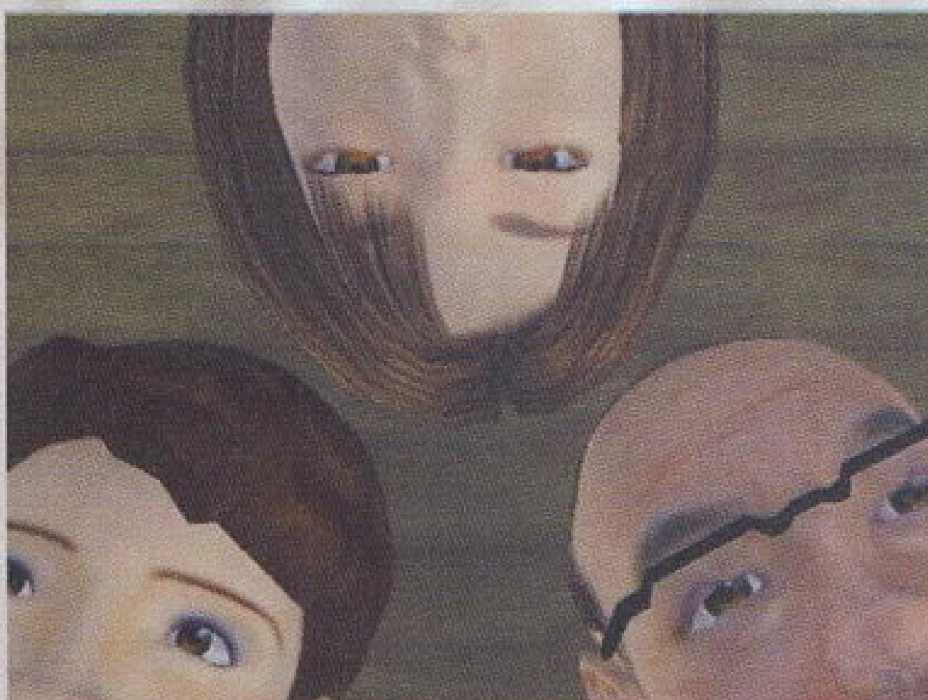
目标锁定

玩家的目标是山田一家三口人。父亲山田健一是一个电视迷，作为家中惟一的男性，他消灭蚊子的手法极为夸张，经常双脚离地跳起来踩蚊子，够狠；母亲山田太太是体操健将，翻跟头切菜什么的是她的拿手好戏；女儿山田丽奈则喜爱空手道，另外是人气摇滚组合"SPACE"的忠实歌迷。大家可以想象她会以什么样的招式来对付蚊子。

父亲　山田健一
年龄：46岁
血型：A
身高：147cm
B：97 W：88 H：83

母亲　山田太太
年龄：46岁
血型：O
身高：157cm
B：86 W：71.5 H：96

女儿　山田丽奈
年龄：17岁
血型：B
身高：160cm
B：82 W：55 H：80


以蚊子的视角来看人类，确实有些可怕。

除了这一家三口之外，有时候家里还会有亲朋好友前来拜访，这时候蚊子小姐就可以尝尝鲜、打打牙祭了。

吸血大法

本游戏是以过关的形式来进行的，玩家只要完成每关的吸血任务就可以过关。吸血并不是随心所欲的，想在哪儿吸就在哪儿吸只不过是玩家一厢情愿的幻想罢了。事实上每关吸血的部位也是电脑指定的，幸好这些部位不是随机的，它们会有一个红框标出来。玩家只要靠近这些部位，红框就会变成绿框，而且在一旁还会有数字标明具体距离。这个时候玩家只要按○键，蚊子小姐就可以自动向目标冲去。到达目标之后，再按R3键就可以伸出长针探入目标的体内。（什么，不知道R3键在哪儿？R3键就是那个右摇杆，除了可以用来转圈以外还可以按下去当按键用。）探入体内后要转动R3，这样就可以尽情地吸血了。吸血时如果被目标打中，就会立即GAME OVER。

右图是吸血时的画面。右上方表示蚊子小姐目前的状态，左上方的心形标志是生命值。请注意画面左方的两条槽，最左边的那条表示目标当前的状态，当光标处于中间时是安全的，如果靠近上边或者下边就很危险，还是尽快离开吧，离开的方法是按○、△、□、X中的任一键。而右边的那条槽表示吸血的数量，究竟需要吸满几条则可以参见右边的小标志。

看上去好像很简单的样子，其实不然。每关的吸血点并不是每时每刻都摆在玩家面前的，往往需要引发某些条件才能引出吸血点，这就需要玩家自行摸索了。

人蚊大战

大家一定都听过蚊子那讨厌的"嗡嗡"声，当玩家经常在目标身边晃动时就会使他们感到心烦意乱，到了一定程度之后他们就会忍无可忍地向玩家发动进攻。刚开始时他们只会对玩家施以拳脚，到了后来就会使用各种武器如灭害灵、雷达等等。不过被击中后玩家只会损失生命值，而不会被一击必杀，可以说是不幸中的万幸。需要注意的是对蚊子的追杀是不会停止的，虽说玩家不能对比自己大几十倍的人类发动进攻，但也可以反客为主，化被动为主动。当战斗开始之后，在目标身上就会出现一个（或几个）红点。只要对准红点按○键撞过去，目标的愤怒情绪就会得到缓解，这样战斗才会结束。



最普通的进攻方式。　出现RELAX字样即表示战斗可以结束了。

探索目标

在游戏中不光是吸血点才有红框，某些物品上也有红框。对准这样的物品撞过去，就可以引发特殊效果，一定要多加利用。比如不停地开关音响骚扰目标，目标先会感到很奇怪，走过来察看一下情况，然后就会感到厌烦，到最后就会彻底放弃努力，这时候就是下手的大好时机了。幸好现实生活中的蚊子没这么厉害，否则很容易让人联想到闹鬼哟。



可怜的丽奈不厌其烦地起来关音响。

为了增添游戏的乐趣，设计者在每一关的各个角落里隐藏了不少心形道具，这种道具是提升生命上限的关

键道具，对过关的重要性不言而喻。

吸血旅程开始！

STAGE 1 目标：山田丽奈

话说山田一家搬入新家之后，真是满心欢喜，每天都过着幸福的生活。而此时，一个微型吸血鬼瞄上了他们，这个家伙自然就是由玩家扮演的蚊子小姐了。她的第一个目标就是正准备上床进入甜蜜梦乡的山田丽奈小姐。


蚊子小姐凯旋的英姿！不过有点“神风”的感觉。

本关的任务是在山田丽奈的大腿上成功地吸取两条血，丽奈的缓解点只有一个，大约在肚脐附近。房间里有一个灯的开关，还有一部音响。玩家可以充分利用这两个东西进行骚扰，看到丽奈困惑的表情真是太有意思了。老规矩，还是熟悉一下操作先。最后我们蚊子小姐旗开得胜，胜利返航。

STAGE 2 目标：山田太太

丽奈把自己被咬的情况告诉了家人，在得知这个可怕的消息之后，山田太太决定拿出尘封已久的“灭蚊宝典”。这本书在搬家时不知放到那里去了，现在还得找。为了预防万一，山田太太在四周都喷上了灭蚊药水。

好一个霸王举鼎！

这一关大家可以见识一下山田太太的好身手，而具体的任务是在山田太太的小腿肚上吸两条血。空中紫色的药雾是不能碰的，一旦碰上就会损失生命值。山田太太只会在两边来回走动，而且停留时间很长，很好吸血。最后山田太太找到了传说中的“灭蚊宝典”，但她自己也中招了。

STAGE 3 目标：山田健一

下一个目标当然是山田家惟一的幸存者山田健一了，此时他正在看他最心爱的电视。

本关从窗户那儿有微风吹来，不过对人来说是微风，对蚊子来说就……要转移他的注意力可以去动电视遥控器和电话机。玩家要在山田先生的头上吸满三条血，要注意如果被他发现后果很悲惨——山田先生的缓解点有三个，而且有一个在身后。万一这种事情发生的话，还是赶快躲到茶几下面吧。最后的结果是山田先生发现自己也被咬了，发出愤怒的吼声。

山田先生的绝叫！

STAGE 4 目标：山田丽奈


看到丽奈曼妙的身材，即使是同为女性的蚊子小姐也不禁为之眼泛红心。

这回的目标竟然是正泡在浴缸里的山田丽奈，幸好这只蚊子也是雌性的，否则……

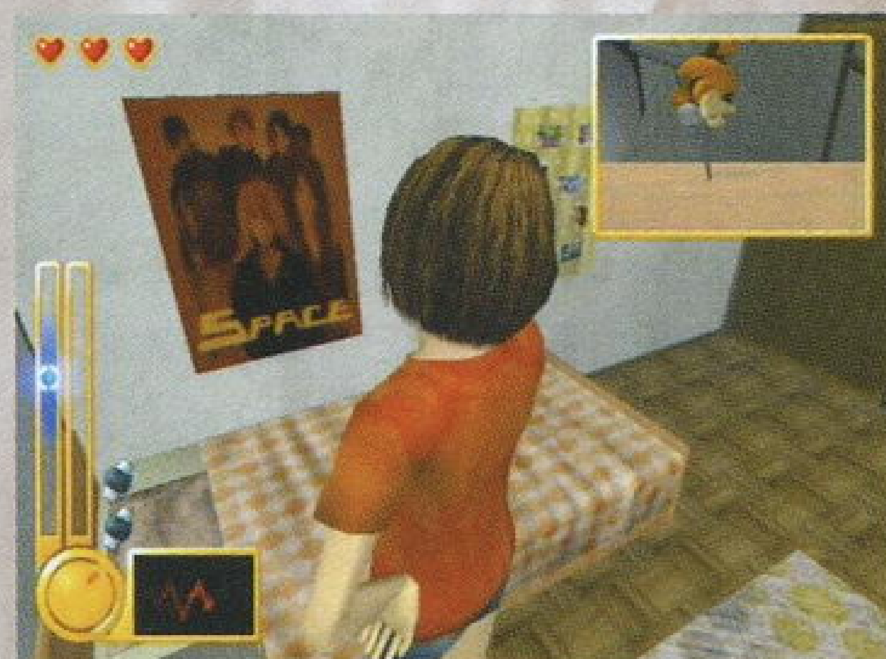
这次的吸血目标在肩膀附近，数量是三条。与前几关不同的是本关有时间限制，如果在丽奈洗完澡后玩家还未能得手，就算失败。本关的空中漂浮着很多泡泡，撞上去很有意思。由于吸血点处于丽奈的眼皮底下，所以还是有一定的难度。如果被她发现的话，她不会站起身来，而是会拿起水管疯狂扫射，应从后侧方接近。最后丽奈的澡洗完了，而我们的蚊子小姐也吸饱了。

STAGE 5 目标：山田太太

多次蚊虫叮咬的恶性事件发生之后，山田一家动用了很古老但又很有效的武器——蚊香。本关一开始就会看到山田太太的御剑切菜表演，接下来就是要在她的脚板心和小脚趾上各吸满两条血。这两个部位都是敏感部位，难度可想而知。而且本关山田太太的停留时间很短，动作稍慢就会被踩成肉泥。大家千万不要贪心，要见好就收。蚊香发出的气体是不能碰到，否则就会损失半格生命值。


没错，这桌上的东西就是蚊香。

STAGE 6 目标：山田丽奈



乘机吸血！

这一回山田丽奈正在她的小房间里独自练习着自己的空手道技巧。由于她打得拳拳生风，根本就无从下嘴，所以一定要来个声东击西。玩家可以弄响她扔在床上的手机，这样她就会来接电话，结果当然是什么也没有，然后她就会继续打她的拳。玩家要抓紧这一段时间快速吸完血，千万不可拖延，否则就是“人为财死，蚊为血亡”。另外要小心房间里有可怕的灭蚊灯。

下面简要地介绍一下剩下几关的打法。

STAGE 7：本关山田一家都有自己的独门武器护体，一定要小心。当山田先生看花时会出现吸血点。

STAGE 8：本关的目标是丽奈的朋友。当她走到房间正中央叉腰时腋下会出现吸血点，完成攻击之后她会在地上寻找眼镜，大家可以来到窗前等她接近之后就可以在她的眼皮上吸血了。

STAGE 9：一定要先进入战斗，然后攻击人身体上的各个红点，完成之后在肚子上就会出现黄点。攻击此处，人物就会晕倒，然后就可以……

STAGE 10：这一关房间很夸张地安装了30部灭蚊器，够狠。过关方法和前一关一样，要先让她晕倒。

STAGE 11：本关的山田会使用气功来对付玩家，十分可怕。玩家应在他的头上拼命回旋，这样就会出现吸血点。

STAGE 12：这是最后的一关，也是最容易的一关。山田一家都在各自的房间里睡觉，只要完成在眼皮上的吸血就可以通过了。

为蚊之道

下面是几点心得。

1. 吸血时画面最左方的那条槽是很关键的，光标太靠上或者是太靠下的话都很有可能被发现，进而导致GAME OVER。有一个方法可以有效地将光标始终保持在正中央：玩家如果快速转动R3就会使光标逐渐偏上，而缓慢地转动R3就会使光标逐渐偏下。如此一来，岂不……

2. 在吸血时一定要小心目标的习惯性动作。掌握了上面所述的方法之后在吸血时的确是神不知鬼不觉，可惜我们的蚊子小姐实在是太脆弱了，轻轻一碰就会被KO。有时候目标只不过是稍稍挥了挥手或是翻了翻身，就足以让它吃不了兜着走了，所以在吸血之前一定要观察清楚目标的习惯动作。而这些角色的动作其实就只有那么几下，摸清楚了一点也不难。

3. 基本上每过一关就会增加一套新服装，这些服装除了好看之外，还有保护色的作用，大家可以酌情选择。不过有句话叫做“艺高人胆大”，自认为是高手的玩家也可以换上一身白色的劲装在漆黑的房间里飞来飞去，充分体现蚊子的自我价值和蚊生观。

4. 发生战斗之后最好的方法就是找个地方躲起来，而且最好不要往高处躲。有时候缓解怒气的小红点在目标的身后，如果飞行躲避的话目标会一直穷追不舍，很难来到其身后。

5. 除了上文中提到的吸血方法之外，还有一种吸血方法，不过难度较高，而且速度很慢，好处是可以随时撤退。这种方法的具体操作如下：在玩家利用L3飞行时，一接近目标立刻按下R3键，就可以省去按○键的步骤直接吸血了。

黄金眼



画面
音效
系统
游戏性

SOUL

确实《FFX》还有这样或者是那样的缺点，但在它那令人震撼的优点面前，这些缺点就不算什么了。《FFX》和系列作品相比变化实在是很多，说它是全新的《最终幻想》绝不为过。10分。

首先是画面。CG动画确实是《FF》史上最强，超唯美！超赏心悦目！很多宏伟壮阔的场面、需要表达人物微妙感情的剧情，如果不是用CG动画，要想做到既唯美又准确还真是很难啊。不过在完成大致流程后，感觉动画还是没有想象中的那么多呀（笑）。这一次居然还出现了专门的CG动画欣赏和音乐欣赏模式，而且还对应杜比数码5.1声道。

当初被大肆宣扬的FACIAL MOTION（脸部表情），人物说话时会对口型，其实在实际游戏中，并没有贯彻到底，只在关键性剧情发生时真正实现台词对口型和细致的表情变化。不过又想想，做到现在这一步已经非常不容易了，人物的表情实在是最难以制作的大工程，人物脸上的每一块肌肉、眉毛、眼神的变化实在是太微妙。要表现这些，只能花去大量的时间和金钱。其实对口型的这一点，玩着玩着你就习惯了，（笑）也不再觉得有什么了。很明显的，这次即时演算的人物，和当初的《保镖》用了一样的表现方法，平常用的是较简单的贴图和三维模型，重要剧情时就根据镜头的不同用上不同的三维模型和贴图，所以在人物特写时，大家就看到了非常漂亮、精细的人脸，而平常的人脸就没有这么精细，这一方面是机能的问题，一方面是制作的成本问题，相信这里就用的是一套最佳的折中方案。

游戏中场景真是美到了极点，任何一个看到这些场景的人都会啧啧赞叹，果然是制作人员艰辛工作的成果。

音乐方面，以自己个人感觉来说，《FFX》也可以说是《FF》史上的最好了，但自己不满的是普通的遇敌战音乐，这里SQUARE用的还是历代《FF》最常用的战斗主题音乐，还包括战斗后的胜利音乐，再说一个很个人的看法，从《Ⅶ》开始，《FF》中自己喜欢的战斗音乐就是《Ⅷ》异世界中拉古纳的战斗音乐（很有节奏感的那个，还记得吗？）

剧情流程方面，比以往各代的《FF》要短一些，老实说，《FFX》精妙的剧情自己还需要再细心品味，目前最感动的是结局……剧情本身不长，但是在游戏中所加入的迷你游戏，和游戏中所隐藏的各种秘宝，却能极大地提高游戏时间。就说那个闪电球游戏，如果乐在其中的话，花十几个小时去玩各种比赛也不奇怪。

难度方面，确实是有提高。如果没有充分利用到游戏中的各种战斗系统，那么要想轻松地过关斩将就颇有难度。自己花了几十个小时打到最终BOSS处时，HP最高的也才4500多一些……苦战。自己最喜欢的就是自从《FFⅦ国际版》开始就有的隐藏BOSS的设定，隐藏BOSS都比最终BOSS强几倍，而本作中的隐藏BOSS更是被誉为《FF》史上最强的BOSS，甚至被称之为变态，看来自己不花100小时以上是不敢挑战它了。喜欢有挑战性的游戏！隐藏BOSS在游戏后期搜索秘宝时让人有一个大目标，而且对角色能力的培养更让人感到成就感十足。系统方面，《FFX》果然是集“《FF》系统”之大成。如《FFⅠ》中的魔法免疫、《Ⅵ》和《Ⅶ》中的必杀技指令输入、《Ⅸ》中装备品所带来的能力变化……而《FFX》战斗导演土田俊郎的加入，果然极大地提高了游戏的整体游戏性，抛弃ATB系统、装备本身不具有任何数值的直接提升、战斗中可以随时变更角色等等全新的系统都让人耳目一新，不过在晶球盘上逐项地提升角色的各项能力让人稍稍感觉麻烦了一些。

总的说来，《FFX》不愧是游戏界的重磅核弹，不过以现在日本的经济情况，要以8800日元的价格在日本实现400万套的销量，还真是有点悬，也希望《最终幻想 灵魂深处》在美国的票房失利不会让SQUARE受伤太多。

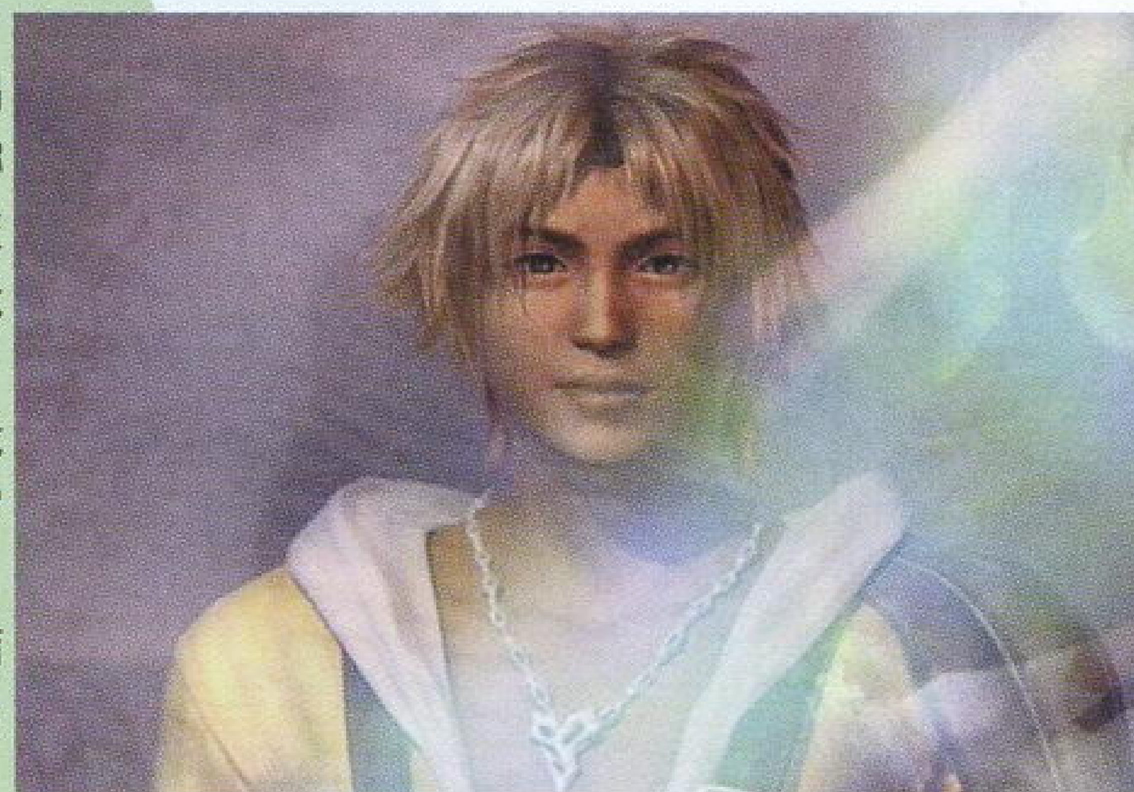
ALXIA

直到现在都难以忘记19日那天下午和GOUKI一起在游戏店等待《最终幻想Ⅹ》来临的情景，当《最终幻想Ⅹ》来临的时候，激动地拆开了包装上的塑料纸。GOUKI告诉我，我应该是中国大陆地区第一个玩到《最终幻想Ⅹ》的人了（成就感啊！）。看了一下表：下午4点20分。旁边围观的朋友也很多，给自己一种明星的感觉。无意当中，看到了那些因为没有买到《最终幻想Ⅹ》失落而归的面孔。（成就感啊！）

回到编辑部便开始攻略，先是开电视，然后调到AV，插S端子……

经历了将近27个小时（实际时间不止！）的攻关，当奥隆消失的时候对主角说：“是你们的时代了！”；当用泰达已经虚幻的双臂去再次拥抱尤娜的时候；当尤娜最后忧郁地说出“请你们永远记住！”的时候；当那首RIKKI的《素敌だね》音乐响起的时候，我，真的落泪了！

史克威尔没有让我失望，植松伸夫先生的音乐依然是那么的唯美动听，仿若天籁；剧情上从传统文学的角度入手，让人感动却又不失风格；CG动画上，泰达和尤娜在幻光河水中畅游的情景绝对超越FF8中著名的舞会带来的浪漫，这次，史克威尔要我们感动。



系统方面由于疏忽，未能仔细研究，导致战斗异常困难，编辑部里那几天经常会听到我“BT”的呐喊和电视机里GAME OVER的悲伤音乐。当了解SPHERE盘以及强化要素以后，战斗会相对变得轻松一些吧。但是总的来说BOSS的战斗难度普遍比历代高，战略要素更强，比如在飞空艇上的几场战斗，策略方面相当重要。这样的设定虽然会让一部分玩家觉得困难，但是相当具有挑战性。据说隐藏BOSS厉害程度？？？？，网络上曾经发表过关于它的两小时速胜法。

个人最欣赏的就是这次的倒叙式的方式，很有说服力，而结局含义深刻，当你体会到真正的意思的时候，也许你还会破涕为笑的。

画面诠释上充分活用了PS2的机能，虽然锯齿效应依然存在，但是那已经不再是我们所关注的热点。人物设定和POLYGON的运用相当传神，一些细节也没有疏忽，可以更真实地让玩家感受到虚拟人物的内心世界，比如泰达被瓦卡修理的时候，以及露露飘逸的头发等等。纹理贴图用得也比较到位，给人更真实的一种质感。

视角的拉近拉远符合电影标准，甚至采用了以前在游戏当中很少用到的几乎是电影才专有的长镜头式描写来反映人物的内心世界。从这个意义上讲，史克威尔开创了一个新时代RPG的标准。游戏附送的制作花絮和人物访谈，使得这个游戏的收藏价值大大提高。这个也是电影界所采用的普遍方式。

隐藏的要素也很多，弥补了剧情比较短的不足，新加的迷你小游戏使得游戏的可玩性大大提高。

惟一不太满意的就是飞空艇所采用的移动方式，也许这只是针对老玩家而言。对于新手来说，菜单式的移动方式或许更便捷一些，不过总觉得少了一些乐趣。

给9分吧！不要介意，世界本不全，也许不完美更完美一些。

黄金珍藏

最终幻想X　SQUARE/PS2/DVD-ROM/FINAL FANTASY X/RPG/2001-07-19/系列第十作/1人/附送《OTHER SIDE OF FINAL FANTASY》影像DVD/对应PS2硬盘/至少64KB

（注）15分及以下：垃圾GAME；16～20：不过不失；21～25：热血推荐；26～30：黄金珍藏

黄金珍藏

慕容非

在漫长的期待后出现的《最终幻想》应该是没有让所有喜爱RPG的玩家失望，可以说她再次为RPG立下了一个标准。无论是剧情、系统还是画面。

这一次的战斗系统所做的巨大改变曾经引起过争论，但现在看来无疑是成功了，在始创的ATB之后，《最终幻想》终于又出现了一个傲人的战斗系统，新系统的战略性十分强，所有的角色都有各自的特点，不会出现以前只用3个人的情况了。最大的创新来自能力成长的SPHERE盘，绝对是神来之笔。

而一向是同时期RPG之冠的剧情在这一代仍然可以说是傲视群伦，再没有别的厂商敢于用一个"幻想"的"人"作为主角，而最后那一幕拥抱时，让我想到了《人鬼情未了》，感动得莫名其妙。

虽然传闻中还有所谓的"完美结局"存在，可是我却固执地认为我现在看到的这个是最动人的，所以我不会再去寻找了。

永远的《FINAL FANTASY》！

纱迦

呜呼，那个可以骑着陆行鸟开着飞空艇满世界转悠的《最终幻想》终于死去了！强烈抗议！！

一上来就给老史的救命稻草这么一下子，实在是有些残忍，不过纱迦对于移动改为在地图的几个坐标上进行选择的做法实在是太不满了，完全失去了冒险的感觉嘛。

牢骚发完了，切入正题吧。画面就不必说了，SQUARE对CG和即时演算的结合已臻化境，没有让任何人失望。不过角色的面部表情没有《莎木》那样自然，泰达那样子有时候看上去总有点不怀好意的感觉。音乐方面感觉可以，但个人认为不如《最终幻想Ⅷ》那样经典。主题歌改为日本人唱之后，感觉自然比《EYES ON ME》要差一点。本以为冲绳女孩都是桐岛那种类型的，一听到RIKKI的声音还真吓了一跳。本代的一大进步就是配音，虽不是全程语音，但已经够了。配音方面可打8分，个人认为男主角泰达的配音极为成功，给人留下了很深的印象。而其他几位角色就逊色一点——不是配得不好，而是声音太普通，在其它游戏和动画里听得太多了。再就是可能是第一次采用配音的缘故，台词和配音有时候会有一些对不上。再说说剧情吧。喜欢这一代的剧情，看似肤浅，实则深奥。最后的结尾感觉很像《大话西游》，但感觉更自然。人物形象刻画得也不错，大家一玩便知，绝对胜过《最终幻想Ⅷ》。

最重要的部分当然是系统了，纱迦惟一的不满就是没有了奥丁的斩铁剑。（再看看那奇形怪状的三姐妹，老史，你还我奥丁！）这一代的系统可以说是极前几作之大成：OVERDRIVE类似《最终幻想Ⅶ》的LIMIT技，召唤兽的设定和《最终幻想Ⅷ》有几分相似，而道具上附加能力又和《最终幻想Ⅸ》很像，而且还有自己原创的系统——晶球盘。以前各位角色的"前途"都是不可预知的，大家只要浑浑噩噩地向前冲就可以了，而这次在晶球盘上各种能力标得清清楚楚，反而令玩家患得患失，更难做出判断，这种设定实在是高。这也使得游戏的难度有所增加，相信广大RPG迷们一定会为此感到高兴吧。另外在游戏中隐藏了很多秘密，有一个BOSS的HP竟高达9 999 999，实在是令人发指。不过一看它的名字就释然了，原来它的名字叫"前无古人，后无来者"！（纱迦译）









黄金珍藏

纱迦

本人曾多次声明极度憎恨掌机游戏，原因是八年的卡带生涯给了我太多的痛苦回忆。看到编辑部众人拿着一盘《黄金太阳》如获至宝的样子，实在感到有些好笑。没想到一声令下，轮到本人写黄金眼，只好赶鸭子上架了。

刚听到标题画面的音乐就吓了我一跳——何其雄壮！再一进入游戏，哇，没想到画面如此之好，音乐如此动听，使得我不知不觉中度过了交代废话的半个小时。到原野上找了一条杂鱼打了一仗——受不了了，居然还有视点切换，令我对GBA的看法大为改观。而且本游戏的制作人曾制作过给我留下美好回忆的《光明力量》，在游戏中简直处处都可以看到它的影子，实在是太有亲切感了。（话只能说到这份上了，因为我看见负责攻略的阿非正对着我微笑呢。）

慕容非

绝对可以改变大家对掌机传统观感的杰作！

游戏最吓人的就是那丝毫不逊于TV的画面效果，真的是太漂亮了！觉得如果GBA的游戏都能保持这种水平，那么称霸就只是时间的问题了。

游戏的系统也很细致，特别的就是魔法的范围，在攻击范围中心的怪物会受到更大的伤害，这样使战斗增加不少战略性。而游戏中四种属性的精灵可以在战场上解放，再由这些精灵召唤出各自属性内的召唤兽进行攻击，这样的战斗系统很有新意啊！

而另一个亮点就是游戏中的各种谜题，很多都要使用特别的能力，无疑可以大大激发玩者的挑战欲望。

要说到遗憾，那么可能就是一开始的剧情太拖沓了些，另外，GBA的屏幕真的太暗了。

SOUL

GBA登场才4个月左右，就大作连连，不但移值作品多，原创作品也不少，软件阵容不断强大，单从这一点来说，GBA可说是史上最强主机呀。

画面果然是极尽华丽，当然这是指相对GBC和超任而言的，相信以前有留意SOUL在"前线狙击"所做过的报道的读者也非常清楚了，不过在进入战斗之后，自己还是被战斗画面的动感和华丽给吓了一跳，这可是掌机喔！在画面的整体风格上，果然和以前的《光明力量Ⅲ》一样的风格，包括人物的动作、表现感情的出现在人物头上的感叹号、问号、汗、心、灯泡等等，还有每个人物说话时发出的不同的吱吱声，这也同样是"《光明》系列"的"优良传统"。主角也还是一如既往地不说任何台词（因为玩家你才是游戏中的主角呀），但是其它角色会不停地向主角发问，这确实让剧情的交代更有互动性了。

不得不提的是游戏中的音乐，太棒了，真的太棒了！进入山洞的那种神秘感觉，进村庄后那种世外桃源的、平和的感觉，地图场景那种壮阔的感觉，战斗时那种热血的感觉……真的是和游戏完全合拍的优美音乐啊，真的久违了，请恕我浅薄，我觉得在某种程度上，《黄金太阳》的音乐比许多PS2的游戏都还要好。我突然想，好听的音乐就一定要用近似于真实乐器的高保真音响来播放吗？以GBA的音源，就能够做出比次世代游戏机更好听的音乐了，注意是更好听，不是更真实！

《黄金太阳》是很正统的RPG，系统完善，带有较多的解谜成分，游戏进行中也不需要任何的读取时间，节奏快，游戏的进展行云流水——也久违了，这种流畅的感觉！再加上可以随时存进度，真太体贴了！GBA游戏的画面因为显示屏的问题，画面偏暗，《黄金太阳》当然也是如此，但是如果能找到好的光源和舒服的位置时就不成问题了。

画面
音效
系统
游戏性

评分	纱迦	慕容非	SOUL
	9	9	9

黄金太阳　任天堂\CAMELOT/GBA/黄金太阳/RPG/2001-08-01/原创/1~2人/电池记忆

黄金眼



画面
音效
系统
游戏性

评分	GOUKI	ACE飞行员	D・S
	8	8	8

电玩俱乐部／乌龙



《马里奥赛车GBA》的前两作（SFC、N64）对国内玩家而言可能接触的比较少，但PS上也有《古惑狼赛车》、《陆行鸟赛车》等同类型的产品，所以国内玩家对这种游戏应该不会陌生。

SFC版《马里奥赛车》是第一个"赛车时可以捡道具攻击对手"的游戏，平心而论，这确实是一个非常好的创意。但由于现在这种类型的游戏太多，"创意"也变得没有新意了。所以GBA上的《马里奥赛车》新作可能会遭到负面的批评，有朋友就表示把游戏里的赛道都跑完就没什么意思了。

幸好任天堂在游戏的操作上做得很老道，因此《马里奥赛车》GBA虽然没有什么"新意"（笑），但还是值得一玩再玩的。如果将《马里奥赛车》里的道具去掉不要，该游戏仍然是一个很不错的赛车游戏，因为任天堂对赛车的感觉把握得非常到位。如果你找到了这种感觉，那么你就能体会得到《马里奥赛车》的乐趣所在。GP模式过关后的评价更是富有挑战性，使游戏耐玩了不少。

当然《马里奥赛车GBA》最大的乐趣还是在联线对战，想象一下，叫上四个好朋友，聚在一起联线玩《马里奥赛车》，用各种道具互相陷害，体会"人性的弱点"，大呼小叫，那是多么热闹欢乐的场面？《马里奥赛车GBA》对战通过联线实现，不需要像家用机版那样在一个电视屏幕分屏，这是一个亮点。

该游戏的画面和音乐都是目前GBA游戏的的上上之作。画面受到GBA的机能所限，无法像N64版那样实现三维的赛道，而只能用2D模拟3D，对习惯了新世代家用机的华丽画面的玩家来说只是"小儿科"。不过这些赛道都做得很精致很"阳光"，看惯了真会爱上的。音乐比想象中的做得好，戴上耳机后在各种轻快的音乐中飞速驾驶，是一种享受。

热血推荐

马里奥赛车GBA 任天堂/GBA/MARIOKART ADVANCED/RAC/2001-07-21/系列第三作/1～4人/电池记忆



画面
音效
系统
游戏性

评分	GOUKI	纱迦	ACE飞行员
	7	7	7

GOUKI

FPS（第一人称视点射击）游戏在家用主机很难成功，这一点在这个游戏上再次展现无余。

作为一款街机移植作品，在FPS游戏的游戏性把握上世嘉做得还算是比较成功的，首先不太大的地图保证了游戏的激烈性；其次多名擅长不同武器的角色让玩家在游戏中有了个性化的表现方式；而丰富多彩的武器、道具选择也没有让"职业FPS玩家"们失望。看得出世嘉还是仔细研究了FPS这一在PC上大红大紫的游戏类型的。游戏的街机版采用轨迹球来作为控制器，与PC上的鼠标比较接近，比较容易上手。不过DC版就只能让人"表示遗憾"——操作实在太难以适应了。对于没有专用鼠标的我国玩家来说，要享受到这款游戏所能够带来的乐趣，简直就是不可能的。

纱迦

最近编辑部里最流行的游戏之一就是《半条命之反恐精英》了，大家每天晚上都杀得难解难分，战况真是如火如荼。一听说DC上也要推出一个类似的游戏，大家不禁都来了精神。待碟一到，大家便如狼似虎般地冲了上去。不过不到半个小时，便都作鸟兽散了——不是这游戏不好，而是在这方面家用游戏机受的限制太多了。

首先一条就是操作极为不便，十字键、模拟摇杆各有作用，玩的时候一只左手要想面面俱到，实在是太困难了。再就是本游戏虽说可以四人游戏，但那种分屏的表示方法令玩家可以很清楚地看到彼此之间的行动，这样伏击的快感就完全没有了。虽说本游戏对应网络，大家可以在网上对战，从而弥补这点缺憾，但是如果要上网对战的话，恐怕大家都去对战《半条命之反恐精英》了。

总而言之，不是游戏本身的错。

ACE飞行员

谈到《OUTTRIGGER》，本人只能表示惋惜！无论是画面、音效、人物设定，攻击判断都有很好表现的《OUTTRIGGER》确确偏偏栽倒在游戏操作上！其实只要购买正版的《OUTTRIGGER》就会随碟赠送DC专用鼠标一个，再加上一个DC专用键盘就可以充分体验游戏的魅力了！然而为了玩一个游戏未免对玩家的要求也太多了点，何况对于国内的玩家来说更是到了苛刻的程度。当然游戏单用手柄还是可以玩的，然而这样就失去游戏操控的乐趣，实在是费劲啊！看来这样类型的游戏还不是家用游戏机的强项，还是在《半条命之反恐精英》中寻找这样的快感吧！

热血推荐

OUTTRIGGER 世嘉/DC/OUTTRIGGER/FPS/2001-08-02/街机移植/1～4人，网上对战最大6人/对应VGA、网络对战、专用键盘、鼠标



画面
音效
系统
游戏性

评分	GOUKI	ACE飞行员	SOUL
	9	8	8

GOUKI

已经成长为NAMCO新生代代表角色的大耳朵克罗诺亚在从PS上转战至WS、PS2之后，终于在最强的掌机GBA上登场上了。这一次的GBA版比起3月份的PS2版，给人的惊喜程度感觉上还是要更多一些的。在游戏的时候一直在想：能够有这样的画面、音乐素质以及游戏性，还需要苛求些什么呢？每一关游戏的版图比起其它版本来说还要略大一些；新增的道具，例如磁石、钥匙以及某些特定关卡中的工具都是其它作品没有的。在强调了"收集"的乐趣之后，解谜也成为游戏中的一个重要组成部分，而且难度也较为适中，不会影响到游戏的流畅度。如果你喜欢2D动作游戏，那么这款作品绝对不要错过。

ACE飞行员

克罗诺亚的形象设计得太可爱了，很讨人喜欢。大大的耳朵、有趣的语音，胖乎乎的敌人……一下就会把人带进天真无邪的童话世界。《风之克罗诺亚 梦见帝国》是系列作品的第四部，依旧保持了清新明快的画面以及很好的操作感。游戏中不单单只是打倒敌人过关，途中还需要玩家动动脑筋去解决各种谜题，十分有趣。这样使得游戏内容更加丰富，也更加耐玩，完全没有某些动作游戏只会带给人那种无聊沉闷的感觉。游戏中BOSS的设计也极富匠心，充分带给玩家战斗的快乐！能够在GBA上又见到克罗诺亚，这本身就是一件快乐的事情。随便说一句，PS2版的《风之克罗诺亚2》也是一款精品哦！

SOUL

制作理念上和《马里奥》相同的动作游戏，同样是适合于全年龄玩家，一个童话的世界，可爱的人物，可爱的敌人，主角可以不断地收集各种奖励道具，动作简单但又极具动作性。游戏要求玩家动一动脑筋，一些隐藏宝物的取得方法即使是高龄玩家也不一定会玩得转。

虽然平台已经是2D为主的GBA，但游戏的玩法和之前的用3D来表现画面的PS和PS2版的《风》没有什么区别，而画面、音乐当然是超越了超任水准。游戏当属精心制作的上乘之作，但是令人遗憾的是，"《风》系列"游戏在日本的销量总不近如人意，包括本作，希望《风》能在欧美挽回一点销售的颓势。

热血推荐

风之克罗诺亚 梦见帝国 NAMCO/GBA/风之克罗诺亚 梦见帝国/ACT/2001-07-19/系列第四作/1人/电池记忆



画面
音效
系统
游戏性

评分	GOUKI	纱迦	ACE飞行员
	7	8	7

GOUKI

相当有新意的一款另类游戏，在游戏中你就是一只为人类所痛恨的蚊子，你的目标就是山田一家人的新鲜血液！在盛夏之夜受到蚊子百般骚扰的你（就如同正在写这篇评论的我的处境一样……）是否也想尝试一下蚊子那充满惊险刺激的生活呢？像这样一款游戏，最重要的并不是画面的表现能力，而在于游戏设计者设计出的操作方式是否能够真让你有当蚊子的感觉。在这一点上《蚊》的表现还是不错的，85分。并且那只胖乎乎的蚊子造型也一改蚊子在人们心中的"丑恶嘴脸"的形象，这也是值得称赞的地方。此外，在游戏中还会时常有爆笑的场面发生，在普通模式中被人"一拍即中"时还会进行多角度的重放，实在有趣。这一作的副标题是"山田家之夏"，不知道续作推出时我们的主角"蚊"会嗡嗡嗡地降临到哪家去呢？

纱迦

果然是一个创意十足的游戏，PS2玩家就算不买，至少也应该试一试。如果各位和蚊子有不共戴天之仇的话，就更应该试试这个游戏了——知己知彼，才能百战百胜嘛。

游戏的画面马马虎虎，毕竟是CD-ROM嘛，给点艺术分吧。吸血的感觉不错，看到针管里鲜血汩汩地流动时还真有当蚊子的感觉。房间里的细节刻画地还可以，而且还有很多隐藏道具，增加了飞行探索的乐趣。缺点就是限制太多，首先是游戏是以关卡形式来进行的，其次就是吸血点是固定的，而且还要触发一些条件才会出现吸血点，自由度不高。不能飞出山田家也是个遗憾。但怎么也不至于被《FAMI通》只打了二十多分吧，肯定是《FAMI通》的编辑在打分时被蚊子咬了一口，所以才如此偏心吧。

ACE飞行员

这款游戏能够受到玩家的关注首先就是游戏的名称——《蚊》，再就是游戏的创意！SCEI制作了很多小品级的游戏，虽然不能和那些超级大作相比，但是偶尔拿来玩玩却别有一番风味，《蚊》就是这样的一款游戏。《蚊》整个游戏难度不高，只要每关能吸取足够的"血"然后就可以窃笑过关了，嗡嗡嗡……这种心情实在是好极了（变态！），当然游戏中也存在很多的不足，比如游戏中猎物（人）太少，游戏画面没有达到PS2应有的水平，游戏的内容显得比较单薄等等，这可能也是《蚊》没有大受欢迎的原因。其实这样绝妙的创意SCEI应该可以将游戏做得更好才对，盼望着《蚊2》再次飞到PS2上。

热血推荐

蚊 SCEI/PS2/CD-ROM/蚊/3DACT/2001-06-21/原创/1人/400KB

FINAL FANTASY X

这篇攻略或许今天并不实用
只希望若干日子之后
它看起来 也可以是一段历史
且让我们记住今天

素敌だね

风か寄せた言叶に泳いだ心が 云が 运ぶ明日に弹んだ声
月が摇れる镜に震えた心
星が流れ こぼれた柔らかい泪
素敌だね
二人手をとり步けたなら
行きたいよ キミの街 家 腕の中
その胸からだあずけ
宵にまぎれ
梦见る

寄语风中，游荡的心中
带来云彩的明天急促的声音
在月光晃动的镜中
有一颗颤栗的心
流动的繁星洒落饱含柔情的泪
多美好
如果两人能够携手同行
想和你同行
携手漫步在你家的街道
依靠在你的怀中
恍若夜晚模糊的梦

风は止まり言叶は优しい 幻云は破れ明日は远くの声
月がにじむ 镜を流れた心
星が摇れてこぼれた
隐せない泪

风停了
温柔的话语
在幻云破碎的明天传来遥远的声音
月光似水的镜中流动的心
闪动的星星
流淌出难以隐藏的眼泪

素敌だね
二人手をとり 步けたなら
行きたいよ
キミの街 家 腕の中

多美好
如果两人能够携手同行
想和你同行
携手漫步在你家的街道

その颜
そつと触れて
朝に溶れる
梦见る

抚摸你的面容
恍若清晨的梦

攻略透解



《最终幻想X》系统篇

PS2	SQUARE	RPG	1人
DVD-ROM	2001年7月19日发售		64KB
	对应PS2专用硬盘、附送影像DVD《Other Side of The Final Fantasy》		

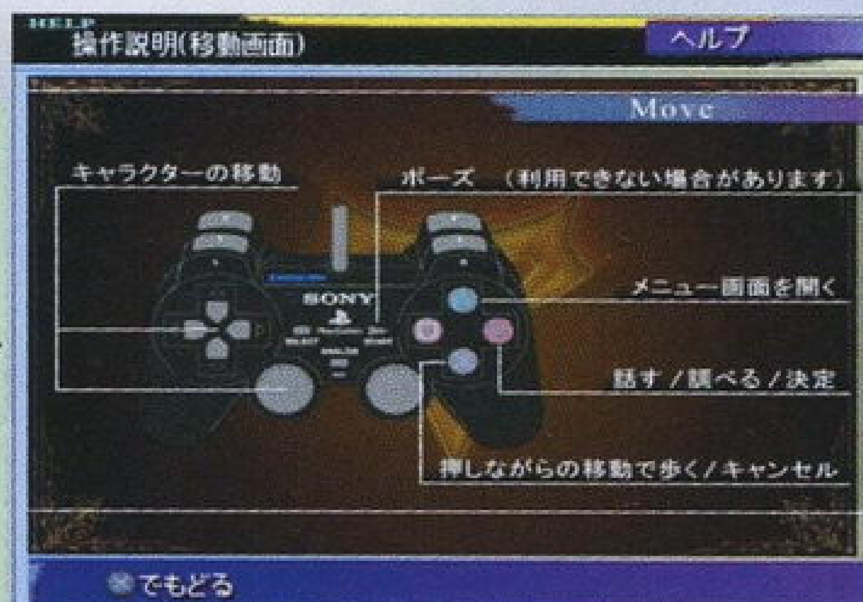
要想100%享受《最终幻想X》(以下简称《FFX》)的乐趣,离不开对系统的研究,请看以下的绝佳系统解析。

革新、革新,《FFX》不但在画面、音乐上进行了划时代的革新,也在系统上作了许多变化、创新。总的来说,《FFX》的系统非常有策略性。不管是"《FF》系列"的菜鸟还是老鸟,请务必仔细看完以下的每一个细节!因为这里不单有基本的系统说明,也会有一些很有用的心得、小技巧。总的来说,《FFX》在主流程剧情方面的难度确实有提高,这就更需要你看一下系统方面的信息了。

《FFX》的操作

移动画面

方向键	角色的移动
左摇杆	角色的移动
○键	对话/调查/决定
X键	按住后移动为走/取消/水中为下潜
△键	打开菜单画面
START键	暂停/取消暂停



菜单画面

方向键	光标的移动
左摇杆	光标的移动
○键	决定
X键	取消
L1/R1键	在一些子菜单中换角色
L2/R2键	在道具栏中换页



特殊操作

以前几代《FF》也有的操作,就是同时按下"L1、L2、R1、R2、SELECT、START",游戏就会马上复位,而无须按PS2机上的RESET键。

SQUARESOFT presents

《FFX》的一些基本知识

1. 记录点

本作记录点和以往各作又有很大的不同,首先在名称上,因为本作中的一个主题就是SPHERE(晶球),因此记录点就是SAVE SPHERE;记录点除了能记录进度之外,还有回复作用,**只要主角在记录点上调查,不管有没有记录,都已经回复了所有角色的HP、MP,外加所有召唤兽的HP、MP**;在游戏流程后期,可以自由驾驶飞空艇后,在任何记录点都可以直接回到飞空艇,非常方便。最后,本作的记录点中还能直接进入最主要的一个迷你游戏——闪电球比赛。

2. 跑和走



在《FFX》移动画面中,正常状态下是跑,按住"X"键后,就是走(不管是用十字键还是用摇杆)。利用摇杆的模拟功能(轻推摇杆),也可以直接做出走的动作。在解决一些需要做出"推"动作的谜题时,走就很有用了(可以准确一些定位)。

3. 对话



本作中和画面上一些NPC(非玩家角色)对话时,一定要记得和他们多对话几次,直到他们的对话重复为止,因为本作中,**和NPC对话获得道具的可能性非常高。**

4. 关于小地图(GUIDE MAP)



利用地图,你就不会错过一些藏有宝物的地方了。

白色方块表示记录点

绿色方块表示出入口

黄色三角表示主角的位置和所面对的方向

红色三角表示剧情的发生地

各菜单的解说

スフィア盤
アイテム
アビリティ
オーバードライブ
装備
ステータス
召喚
バトルメンバー
改造
コンフィグ
ヘルプ

① SPHERE盘

本作中角色成长的关键,下面是一般使用SPHERE成长的过程:

	战斗结束。
→	在战斗中行动的角色获得AP。
→	AP累积到一定程度后,角色的S.LV(即SPHERE LEVEL)上升。实际的等级越高,S.LV上升所要的AP越多。
→	让角色在SPHERE盘上移动,每走一步要消耗1级的S.LV。
→	只有走到盘上相应的位置才能够提升相应的能力、学习相应的特技(还得消耗相应的晶球道具)。

SPHERE盘的操作

L2、R2:倾斜观看SPHERE盘的角度。
L1、R1:切换到其它角色的快捷键。
SELECT:放大/缩小整个SPHERE盘。

注意:并不是一定要移到某个格子上才能学会上面的技能,只要角色停在其中一个格子上,那么和这个格子相连着(只限于相邻)的其它格子上的能力,角色也可以学会!

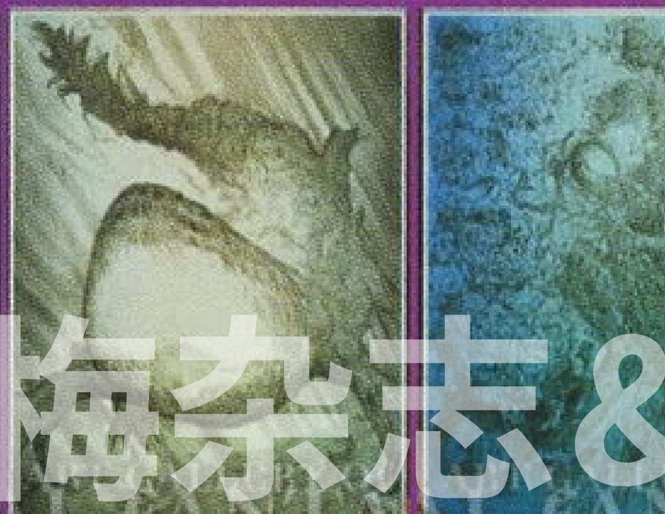
另,因为在SPHERE盘上移动会按照盘上的格子移动,所以用方向键移

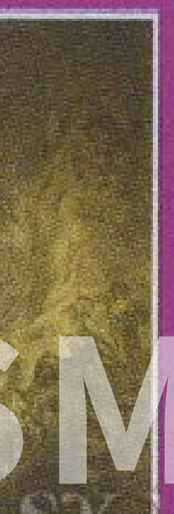
《最终幻想X》艺术廊

FROM 《Other Side of The Final Fantasy》

①天野喜教插画







动的话可能会移了半天都移不到自己想要移往的目的地，其实在这个盘上用左摇杆的话，会更容易些。

实例

泰达这次累积了3级的S.LV，（随着角色的综合级数的提升，角色上升1级S.LV所需要的AP也会越来越多）又可以上升一些能力了。先选择“移动”，（已经亮起来的格子表示技能已经学会，不能再起作用）移动2格，到达如图的位置。这个格子上是空的，不能对角色作任何提升，（有些晶球道具是专门用来补这些空格子的，不过比较珍贵）停在格子B后，选择“使用”指令，这时就会发现“アビリティスフィア”是可以使用的（和它相连又相邻的格子C上，可以学会技能“ヘイスガ”——我方全员加速），使用“アビリティスフィア”（ABILITY SPHERE），学会“ヘイスガ”。

走回头路

在SPHERE盘上并不是一旦上路就永无归路，还是可以“浪子回头金不换”的。而走回头路所要消耗的S.LV为原来的1/4，也就是说，1级的S.LV用来走回头路就可以一次走4格。另外游戏的中后期，也会有一些道具可以让角色任意移动到SPHERE盘的某个地方，当然，这些可都是超级珍贵的道具。



▲2级的S.LV就可以走8格！

各角色的背景及主要特点介绍（培养建议）

虽然本作角色要往哪个方向成长是自由的，但是如果在初期就随便移动，最后“误入歧途”，只能让游戏无法顺利地进行。以下就是一些角色的推荐路线，按照推荐路线育成角色，就可以让游戏更容易进行，不至于打得狼狈不堪。

泰达　ティーダ　TIDUS　“明白了，这是无法逃脱的事实。”



17岁，开朗快乐的乐天派运动员，是水中格斗技闪电球的一名明星选手，属于“ザナルカンド”城的“エイブス”队，以前是爱哭鬼，不过现在好像也一样……。在“ザナルカンド”被“辛”破坏之前，他是不用剑的。泰达的攻击力不算太高，但是速度很快，对付一些速度型的怪兽他就比较拿手了。另外他所能学会的加速“白魔法”在战斗中的作用极大，所以尽量使用吧！

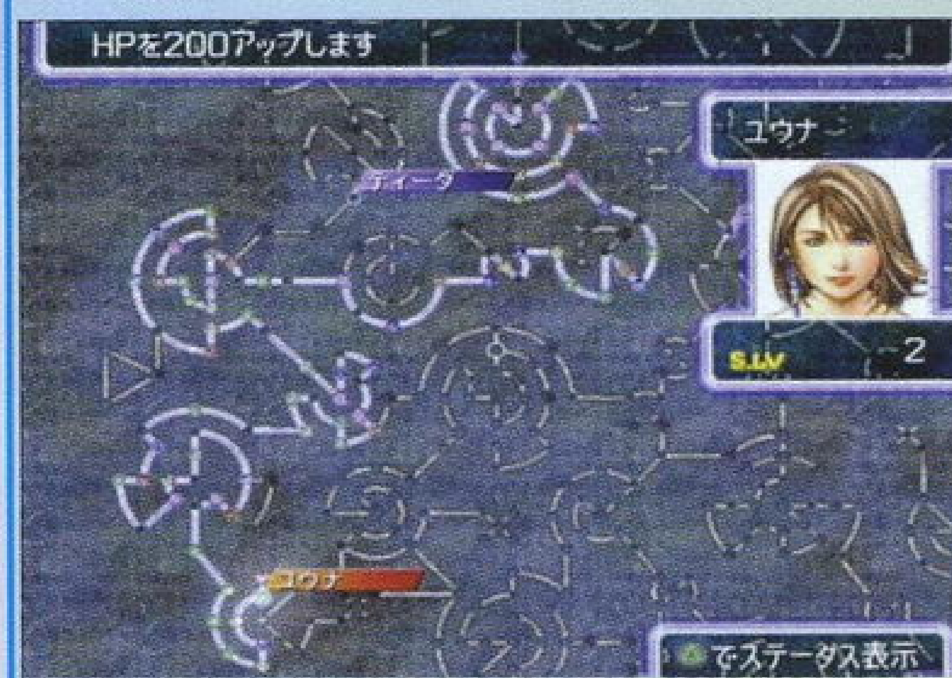


配音：森田成一

尤娜　YUNA　ユウナ　“我，要打倒‘辛’，一定要打倒。”



17岁，因为“辛”而成为孤儿，继承着伟大的召唤士布拉斯卡的血统，10年前来到“ビサイド”，在瓦卡和露露的照看下长大。和父亲一样为了打倒“辛”而成为召唤士，也和父亲一样为了获得“究极召唤”展开旅程。尤娜是队伍中惟一能够召唤的人，对尤娜各方面能力的培育都能直接反应到召唤兽身上，另外，尤娜的魔力是队伍里最高的，除了白魔法，后期如果让她用“黑魔法スフィア”学一些高段黑魔法的话，她能发挥出比露露更强的能力！总之尤娜是队伍里最重要的角色了。



配音：青森麻由子

瓦卡　ワッカ　WAKKA　“赢得所有的比赛！打败所有的队伍！之后就是冠军了！就这么简单！”



23岁，闪电球队“ビサイド·オラーカ”的选手兼教练。因为尤娜已经成为召唤士了，为了专心成为尤娜的守护者，也要在今年的闪电球比赛之后退出闪电球界，但是他好像从来没拿过冠军……

千万不要忽视瓦卡，瓦卡可是颇强的人物，各方面的能力都不错，命中率更是全员中最高的一个，因此他对付飞在空中的怪兽特别有心得，而且他的状态异常“技”非常好用，战斗中适时使用的话，能事半功倍。



配音：中井和哉（代表作：ウイッツ，机动新世纪高达X）

露露　ルールー　LULU　“现在不明白没关系，以后你会知道我是正确的。”



22岁，和瓦卡共同照顾尤娜成长的女性，把尤娜当成妹妹看待。除了尤娜之外，她还当过其他两个召唤士的守护者。性格十分沉着冷静，说话也给人冰冷的感觉。以前她和瓦卡的弟弟……她的武器是布偶，擅长黑魔法，在游戏初中期，一些有属性弱点的怪兽就交给她对付了，后期能学会的特殊技“连续魔法”是很重要的技巧。但到了游戏后期，因为正常学习黑魔法的路线提升魔力的点不算太多，所以魔力方面反而比尤娜差出一截，所以她的培育学习反而是为了让尤娜更方便学会黑魔法（尤娜通过道具学会露露的黑魔法）。



配音：夏树リオ（代表作：メリーベル，倒A高达）





②角色设计原案





基玛力　キマリ　KIMAHRI　“基玛力先去。基玛力要守护在尤娜的前面。”



总是沉默着的隆佐族青年，离开了自己的故乡，从10年前开始就守护在尤娜身边，原因未明。虽然外表看起来有些凶恶，但其实他也是很温柔的人。他能够用龙剑学会敌人的一些技能，基玛力是惟一一位没有太明确成长目标的角色（初始位置就在晶球盘的中央），要往哪方面成长全凭玩家的个人喜好了。

配音：长克巳

奥隆　アーロン　AURON　“让我来告诉你事实。”



35岁，10年前和大召唤士布拉斯卡共同击倒“辛”的传说中的守护者，当时还曾和泰达的父亲ジェクト共同作为布拉斯卡的守护者，但是之后就离开了斯彼拉，去保护泰达的成长。他知道很多秘密，但却一直三缄其口——“让你们自己知道答案”。奥隆的攻击力非常高，而且所有的武器基本上都带有“贯通”能力，对皮坚肉厚的怪兽都能“势如破竹”，相对的，他的速度和命中率就差一些。另外他的各种BREAK“技”非常实用，能够下降敌人的各方面能力，一定要尽快学会呀！



配音：石川英郎（ヒデオ，《GTO》；リッキー—《梦幻模拟战V》）

琉库　リュック　RIKKU　“我想保护尤娜，不管别人说什么。”



15岁，一位阿尔贝多族少女，性格活泼、直爽，而且总能一眼看透事物的本质。和自己的族长父亲一样希望再兴阿尔贝多族。琉库的速度非常快，但攻击力极低。因为从小就怕雷，所以雷属性的攻击对她来说是天敌。能一击打倒机械的敌人（用“盗む”指令），她的“盗む”指令也是游戏中收集特殊改造道具的主要来源。很多有实用的道具更是只有她才能使用。



配音：松本まりか

晶球盘上所习得的指令型能力

1. スロウガ（白）
2. スロウ（白）
3. ディレイアタック（技）
4. たくす（特）
5. 铁壁（特）
6. ゾンビアタック（技）
7. ペナルティ3（技）
8. ヘイスガ（白）
9. ディレイバスター（技）
10. リレイズ（白）
11. 挑发（特）
12. ヘイスト（白）
13. とんずら（特）
14. はげます（特）
15. おどす（特）
16. アーマーブレイク（技）
17. メンタルブレイク（技）
18. アスピル（黒）
19. スリプルバスター（技）
20. クイックトリック（技）
21. 祈る（特）
22. レイズ（白）
23. バウォータ（白）
24. バコルド（白）
25. バサンダ（白）
26. バファイ（白）
27. エスナ（白）
28. ケアル（白）
29. マジックブレイク（技）
30. サイレスバスター（技）
31. シェル（白）
32. プロテス（白）
33. ケアルラ（白）
34. 龙剑（特）
35. ライブラ（技）
36. アルテマ（黒）
37. パワーブレイク（技）
38. かばう（特）
39. スリプルアタック（技）
40. ブラインバスター（技）
41. ドレイン（黒）
42. リフレク（白）
43. デスペル（白）
44. 使う（特）
45. 盗む（特）
46. 幸运（特）
47. ものまね（特）
48. 不幸（特）
49. ブラインアタック（技）
50. サイレスアタック（技）
51. ねらう（特）
52. フレア（黒）
53. ケアルガ（白）
54. リジェネ（白）
55. 钱投げ（特）
56. ぶんどる（技）
57. ファイア（黒）
58. ウォータ（黒）
59. サンダー（黒）
60. ブリザド（黒）
61. 集中（特）
62. バイオ（黒）
63. グラビデ（黒）
64. デス（黒）
65. ウォタガ（黒）
66. ファイガ（黒）
67. サンダガ（黒）
68. ブリザガ（黒）
69. ホーリー（白）
70. アレイズ（白）
71. わいろ（特）
72. 见切り（特）
73. ブリザラ（黒）
74. ウォタラ（黒）
75. サンダラ（黒）
76. ファイラ（黒）
77. 连续魔法（特）

在SPHERE盘上，强上加强，或者是弥补弱点都是应该考虑的要点，其实很多角色在初期决定了前进的方向之后，就一直是单路线的，不再有什么分支，也不用太费神了。

②道具

不断地冒险就会获得大量的道具，部分道具可以在地图画面使用，部分道具可以在战斗画面中的使用。本作中道具选项也同样有“だいじなもの”（重要道具）的分支项，重要道具只会在特定的地点自动发挥作用，而不能直接进行使用。

本作中一般人是不能使用攻击系的道具的，但是最后加入的琉库却有特殊技“使う”，可以使用从回复系到攻击系的各种道具，她的OVER DRIVE技“调合”更是把道具用得“天花乱坠”。



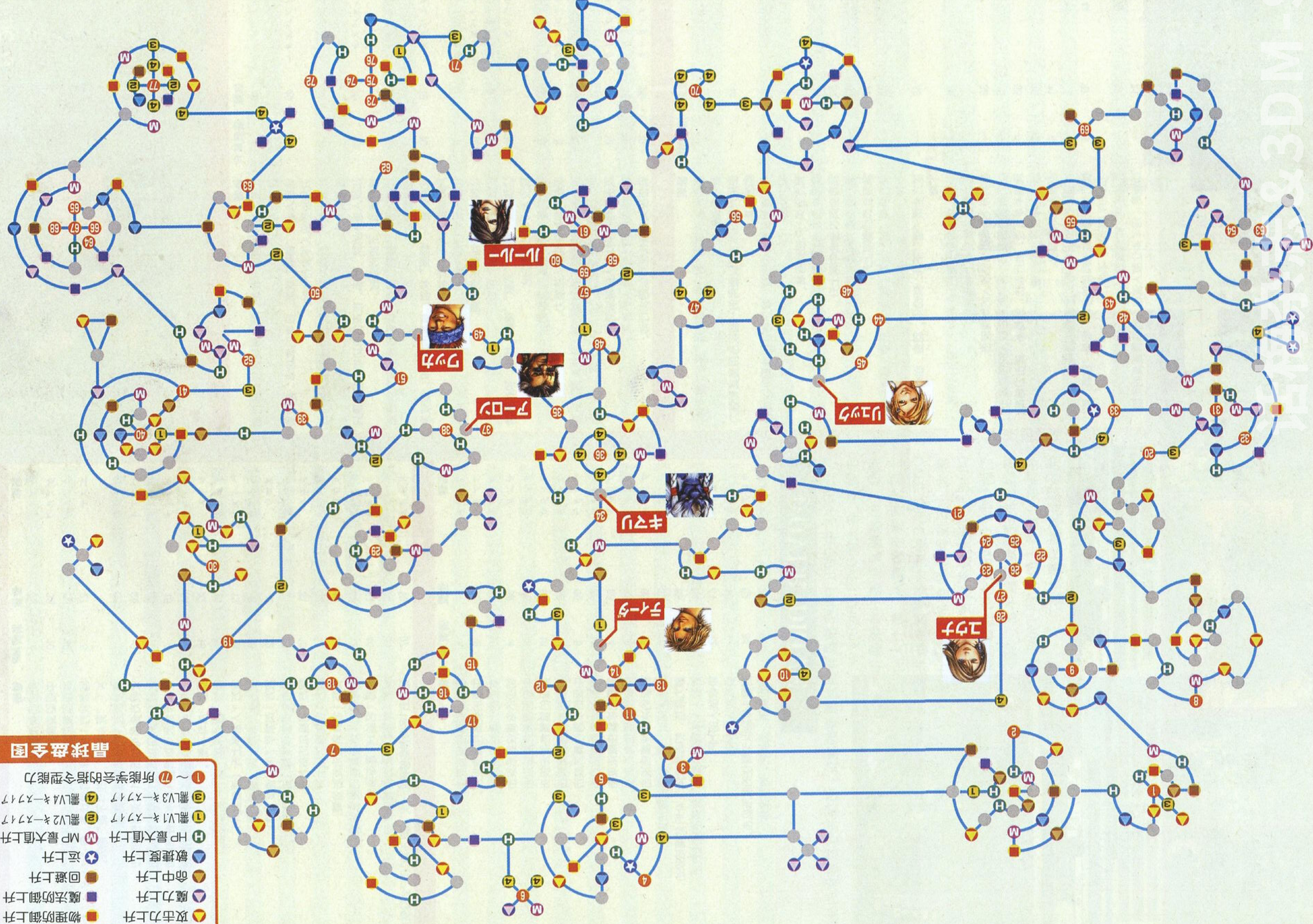
▲移动中可以使用的道具呈白色，无法使用的道具呈现灰色。注意各样道具前面还有表示道具种类的小图标。

▲特殊道具只有琉库才能使用，其中“アルベド回复药”是最好用的道具之一。



③背景设计原案




晶球盘全图
攻击力上升
物理防御上升
魔力上升
魔法防御上升
命中上升
回避上升
敏捷度上升
运上升
HP 最大值上升
MP 最大值上升
需LV.1キースフィア
需LV.2キースフィア
需LV.3キースフィア
需LV.4キースフィア
1～77 所能学会的指令型能力
ワッカ
アーロン
ルールー
キマリ
ティーダ
リュック
ユウナ

③能力

这里主要指的是指令型能力（在装备一栏中有解释），一般能在移动画面使用的，也只有回复体力魔法。下面是所有指令型能力的解释，及它们在晶球盘上的位置。



指令型能力（コマンドアビリティ/command ability）一览

技

名称	位置	消费MP	说明
ブラインアタック	49	5	让敌人进入“暗黑”状态，状态持续到敌人的行动过3次为止。
ブラインバスター	40	10	让敌人进入“暗黑”状态。极高的成功率，但效果只持续到敌人下次行动时。
サイレスアタック	50	5	让敌人进入“沉默”状态。状态持续到敌人的行动过3次为止。
サイレスバスター	30	10	让敌人进入沉默”状态。极高的成功率，但效果只持续到敌人下次行动时。
スリプルアタック	39	5	让敌人进入“睡眠”状态。状态持续到敌人的行动过3次为止。
スリプルバスター	19	10	让敌人进入“睡眠”状态。极高的成功率，但效果只持续到敌人下次行动时。
ディレイアタック	3	8	让敌人延迟行动一会儿。
ディレイバスター	9	18	让敌人延迟行动更长的时间。
ゾンビアタック	6	10	让敌人呈“ゾンビ”状态。
ペナルティ3	7	24	让敌人呈“睡眠”“沉默”“暗黑”状态。状态持续到敌人行动过3次为止。
パワーブレイク	37	8	攻击的同时降低敌人的攻击力。
マジックブレイク	29	8	攻击的同时降低敌人的魔力。
アーマーブレイク	16	12	攻击的同时降低敌人的物理防御，及让具有“かたい”（坚固外壳）的敌人“かたい”失效。
メンタルブレイク	17	12	攻击的同时降低敌人的魔法防御。
ぶんどる	56	10	攻击敌人的同时盗取敌人的道具。
クイックトリック	20	12	攻击敌人后很快就可以再次行动。

特殊

名称	位置	消费MP	说明
盗む	45	—	盗取敌人的道具。对一些机械使用“盗む”指令时，敌一击必杀。
使う	44	—	使用只有琉库才可以使用的一些攻击用道具和强力回复道具。
とんずら	13	—	我方全员从战斗中逃脱，除了特定的战斗外，成功率100%!
祈る	21	—	我方全员HP部分回复。
はげます	14	—	我方全员攻击力和物理防御上升。
ねらう	51	—	我方全员攻击命中率上升。
集中	61	—	我方全员魔力和魔法防御上升。
见切り	72	—	我方全员回避率上升。
幸运	46	—	我方全员“运”上升。即命中、回避、必杀一击率上升。
不幸	48	—	敌方全员“运”下降。即命中、回避、必杀一击率下降。
龙剑	34	—	从敌人身上吸引少量的HP和MP，另外只有基玛力可以从怪兽身上学到特技。
かばう	38	—	替我方1名成员挡住敌人的物理攻击。
铁壁	5	—	以防御状态替我方1名成员挡住敌人的物理攻击。
钱投げ	55	—	消费ギル（钱）进行攻击，钱越多，攻击力越高。
おどす	15	12	威压，停止敌人的行动。
挑发	11	4	引敌人来攻击自己。
たくす	4	8	将蓄好的OVER DRIVE值转移给同伴。
ものまね	47	28	模仿刚刚行动过的同伴的行动，但是“召唤”和“OVER DRIVE”不行。
连续魔法	77	—	连续使用2回黑魔法。
わいろ	71	—	即贿赂，用ギル让敌人退出，有获得道具的可能。

白魔法

名称	位置	消费MP	说明
ケアル	28	4	初级回复魔法。
ケアルラ	33	10	中级回复魔法。
ケアルガ	53	20	高级回复魔法。
エスナ	27	5	回复我方1名同伴的异常状态。但“ゾンビ”、“カーズ”、“死の宣告”、“战斗不能”除外。
ライブラ	35	1	调查敌方1名成员的具体情报。
バファイ	26	2	让我方全员可以抵挡1次炎属性的攻击。
バサンダ	25	2	让我方全员可以抵挡1次雷属性的攻击。
バウォタ	15	2	让我方全员可以抵挡1次水属性的攻击。
バコルド	24	2	让我方全员可以抵挡1次冰属性的攻击。
レイズ	22	18	回复“战斗不能”。
アレイズ	70	60	回复“战斗不能”兼HP完全回复。
ヘイスト	12	8	我方1人素早上升（速度上升）。
ヘイスガ	8	30	我方全员素早上升（速度上升）。
スロウ	2	12	敌方1员素早下降（速度下降）。
スロウガ	1	20	敌方全员素早下降（速度下降）。
シェル	31	10	我方1名魔法防御上升。
プロテス	32	12	我方1名物理防御上升。
リフレク	42	14	我方1名具有魔法反射效果。
デスペル	43	12	消除敌方1体所具有的魔法效果。
リジェネ	54	40	我方1名的HP逐渐回复。
ホーリー	69	85	对敌1体施以圣之力的魔法攻击。
リレイズ	10	97	让我方1名同伴能够预防一次“战斗不能”(HP全回复)。

黑魔法

名称	位置	消费MP	说明
ファイア	57	4	初级的炎属性魔法攻击。
ファイラ	76	8	中级的炎属性魔法攻击。
ファイガ	66	16	高级的炎属性魔法攻击。
サンダー	59	4	初级的雷属性魔法攻击。
サンダラ	75	8	中级的雷属性魔法攻击。
サンダガ	67	16	高级的雷属性魔法攻击。
ウォータ	58	4	初级的水属性魔法攻击。
ウォタラ	65	8	中级的水属性魔法攻击。
ウォタガ	65	16	高级的水属性魔法攻击。
ブリザド	60	4	初级的冰属性魔法攻击。
ブリザラ	73	8	中级的冰属性魔法攻击。
ブリザガ	68	16	高级的冰属性魔法攻击。
バイオ	62	10	对敌人施以“毒”效果的魔法攻击。
グラビデ	63	32	重力魔法，扣去敌全体1/4HP的魔法攻击。
デス	64	20	对敌人1体施以“即死”效果的魔法攻击。
ドレイン	41	12	吸收敌人的HP。
アスピル	18	—	吸收敌人的MP。
フレア	52	54	对敌1体施以无属性的魔法攻击。
アルテマ	36	90	创世魔法，无属性，对敌全体。

④OVER DRIVE

《FFX》中OVER DRIVE技具有相当重要的地位，必须将它放进你的战略步署中。各人的OVER DRIVE技中，部分人的技能是要进一步地操作才能发挥真正的威力。每个人的OVER DRIVE的成长条件区别也非常大，三位女性角色的OVER DRIVE可以说是没有成长的，但她们的OVER DRIVE攻击方式却也随着游戏的进展越来越丰富。以下将详细介绍各人的OVER DRIVE技的性能及新技习得方法。











泰达　剑技



OVER DRIVE技是"剑技"，使出后要在那条能量槽的光标和能量槽的白色区域重合时，按下〇键，3秒内输入。否则泰达剑技的威力会大打折扣。

スパイラルカット：对敌人的单体攻击。

チャージ＆アサルト：随机对敌人进行总共6次的攻击。

エナジーレイン：对敌全体攻击。

エース・オブ・ザ・ブリッツ：对敌单体8+1次攻击

习得方法：使用的次数越多，学得就越快。使用10次OVER DRIVE技进，学会第2招；再使用20次学会第3招；再使用50次学会第4招。（无所谓用哪一招、是否成功，都会计算总使用次数）并且在水中使用第3招就会

尤娜　マスター召唤



召唤士尤娜的OVER DRIVE技，作用就是直接召唤出OVER DRIVE槽已经满值的召唤兽。注意，召唤兽原来所蓄积的OVER DRIVE值在使用了这一次OVER DRIVE技后，会仍然保留原来的状态，不会回复初始状态，也就是说，如果召唤兽原来就是呈OVER DRIVE全满状态，那么召唤兽就可以连续两次使用OVER DRIVE技！

瓦卡　博彩机（スロット）



就像博彩机一样按键选定几个图案，在20秒内选定，再确定攻击方式。

共有4种博彩机，后面3种全部来自闪电球比赛的奖品。

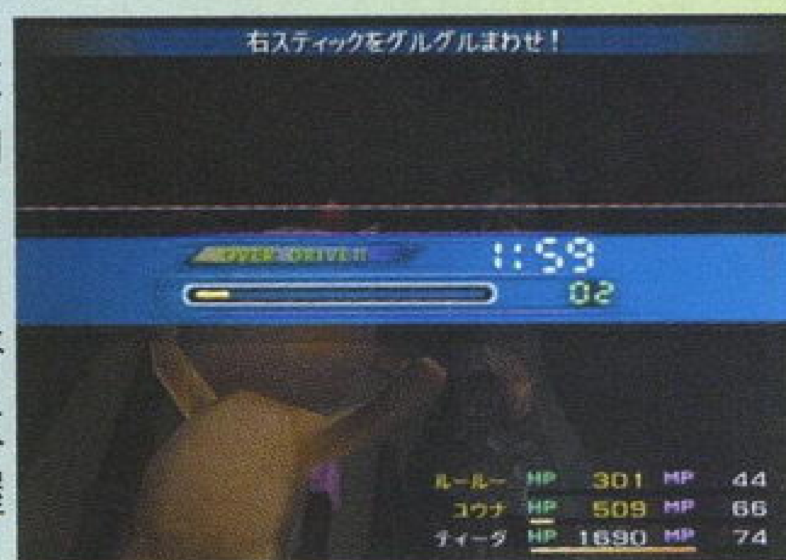
エレメントリール：属性攻击。选中3个同样的属性时，瓦卡作出该属性的全体攻击，选中2个同样属性时，瓦卡作出该属性的单体攻击。

アタックリール：连续攻击。

ステータスリール：状态异常类攻击。

オーラカリール：特别的"オーラカ"球队攻击。

露露　テンプテーション



可以向敌人连续使用黑魔法，所使用的次数取决于OVER DRIVE发动后在限定时间内你转动右摇杆的圈数。不过这里所使出的魔法，威力会比通常的魔法低一些。

注意：转动摇杆时要转得圆，否则等于没转。另外，如果用拇指转太吃力的话，可以试着用你的掌心握住右摇杆来转，可能会好一点。

奥隆　秘传



在4秒内输入指令，成功之后就可以给予敌人强力的伤害，如果不成功则威力会大打折扣。

下面公布他的所有出招表，大家可以预先熟悉一下，免得到时候手忙"爪"乱。

牙龙：敌全体攻击+ディレイアタック效果，最早就会的。（↓←↑→L1R1x〇）

流星：敌单体攻击+击飞效果。（△x□〇←→〇）

征伐：敌单体攻击+4种能力下降效果。（↑L1↓R1→←△）

阵风：敌全体攻击。（〇→R1←L1△）



奥隆收集到一定数量的ジェクトスフィア时就会觉醒新的OVER DRIVE技，取得1个ジェクトスフィア时习得流星，3个习得征伐，10个习得阵风。具体如下：

入手场所

ガガゼド山，记录点附近
ビサイド村，ビサイド寺院右边
连络船リキ号，操舵室
ミヘン街道旧道、最里面
キノコ岩街道断崖，记录点下方（アーロンスフィア）
雷平原、右避雷针附近
マカラーニャの森南部，记录点附近
ルカ城内"ルカ＝スタジアム·地下フロアB"内
幻光河の乗り场

基玛力　敌の技

通过对敌人使用"龙剑"这项技能，学会敌人的特技，初期只有基玛力有这项技能。注意，敌人只要是有技能可以被学习，就只要使用一次"龙剑"就能马上学会，如果用过"龙剑"后没有学到技能，就说明该怪兽身上没有技能可以学，无需再试。

名称	效果	从何种敌人身上得到
ジャンプ	对敌单体攻击	一开始就会
タネ大炮	对敌单体攻击	グラット、バルサム
回しげり	对敌单体攻击	铁骑11型、ビラン＝ロンゾ
アクアブレス	对敌全体水属性攻击	キマイラ、キマイラブレイン、エンケ＝ロンゾ
ホワイトウィンド	全员回复，以基玛力现有HP的一半为回复量	ダークプリン、エンケ＝ロンゾ（ホワイトウィンド使用后）
マイティガード	全员加装バ系的防御魔法及プロテス和シェル	ベヒーモス、キングベヒーモス、ビラン＝ロンゾ（マイティーガード使用后）
火炎	对敌全体炎属性攻击	ヴェラーハ、グレンデルデュアルホーン、エンケ＝ロンゾ
自爆	给予敌单体极大的伤害，不过基玛力也消失了……	ボム、グレネードピュロボロス、ビラン＝ロンゾ
石化ブレス	对敌全体石化效果	バジリスク、ヘッジバイパーエンケ＝ロンゾ
死の宣告	5回合后敌死	ゴースト、レイス、ビラン＝ロンゾ
臭い息	使敌全体陷入各种状态异常效果	モルボル、モルボルグレート
サンシャイン	给敌全体大的伤害	オメガ

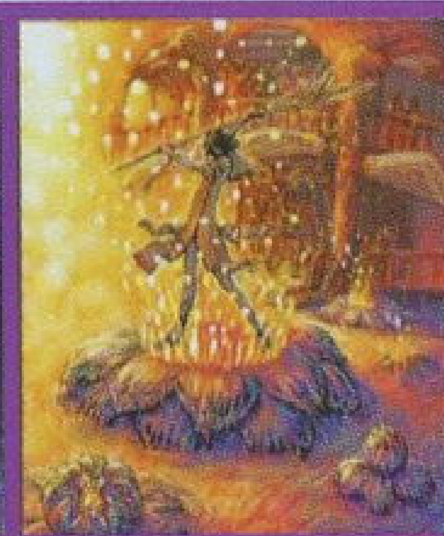




▲在游戏的中期，和ビラン＝ロンゾ和エンケ＝ロンゾ战斗时，可以直接得到很多的特技，不要错过！

④概念原画









琉库　调合

擅长使用道具的琉库的OVER DRIVE技。发动后，组合两种道具，再使出。不同的组合具有不同的效果。

琉库的调合算是很强力的，其中的一些组合也很怪异，比如说那个地图和地图的组合（笑），巧妙的组合能让战斗更有乐趣。

パワースフィア和其它道具组合一般是其它道具的强化效果，例如：フェニックスの尾＋パワースフィア＝メガフェニックス。

调和效果及方法一览

■攻击系■

物理

名称	对象	效果	调合的例子
手榴弹	敌·全	小伤害度	鱼のウロコ×电气玉
彻甲手榴弹	敌·全	小伤害度	各种消费型晶球（スフィア）×2
パイナップル	敌·全	中伤害度	ボムのかけら×鱼のうろこ
クラスターボム	敌·全	大伤害度	Lv.2 キースフィア×2
ポテトマッシャー	敌·全	大伤害度	マップ×2(地图x 2)
トールボーイ	敌·全	大伤害度	光の魔石×2

物理＋状态异常

名称	对象	效果	调合的例子
ブラスターボム	敌·全	小伤害度＋沉默·睡眠·暗风	手榴弹×消费型スフィア
ハザードシェル	敌·全	小伤害度＋沉默·睡眠·暗风	サイレントマイン×2
カラミティボム	敌·全	中伤害度＋沉默·睡眠·暗风·毒	石化手榴弹×2
カオスグレネード	敌·全	大伤害度＋沉默·睡眠·暗风·毒	异界の风×2

火属性

名称	对象	效果	调合的例子
ヒートバスター	敌·全	小伤害度×5	ボムの魂×金の针
ファイアストーム	敌·全	小伤害度×6	ボムの魂×2
バーニングソウル	敌·全	中伤害度	ボムの魂×Lv3スフィア
ヘルファイア	敌·全	伤害度×3＋状态异常	ボムのかけら＋命のロウソク
アバドンフレイム	敌·全	伤害度×3＋状态异常	炎の魔石＋命のロウソク

雷属性

名称	对象	效果	调合的例子
サンダーボルト	敌·全	小伤害度×5	电气玉×金の针
ローリングサンダー	敌·全	小伤害度×6	电气玉×2
ライトニングボルト	敌·全	中伤害度	电气玉×Lv3スフィア
エレキショック	敌·全	伤害度×3＋状态异常	电气玉×命のロウソク
ブラストサンダー	敌·全	伤害度×3＋状态异常	雷の魔石×命のロウソク

水属性

名称	对象	效果	调合的例子
ウォーターボール	敌·全	小伤害度×5	鱼のうろこ×金の针
フラッシュフラッド	敌·全	小伤害度×6	手榴弹×2
タイダルウエーブ	敌·全	中伤害度	鱼のうろこ×Lv3キースフィア
アクアトキシン	敌·全	伤害度×3＋状态异常	龙のウロコ＋命のロウソク
ダークネスレイン	敌·全	伤害度×3＋状态异常	水の魔石＋命のロウソク

冰属性

名称	对象	效果	调合的例子
コールドスノー	敌·全	小伤害度×5	鱼のうろこ×金の针
アイスブリザード	敌·全	小伤害度×6	手榴弹×2
ウインターストーム	敌·全	中伤害度	鱼のうろこ×Lv3キースフィア
ハザードアイズ	敌·全	伤害度×3＋状态异常	南极の风×命のロウソク
コキュートス	敌·全	伤害度×3＋状态异常	冰の魔石×命のロウソク

■回复系■

名称	对象	效果	调合的例子
ウルトラポーション	我·全	HP全回复	ポーション×2
オールキュア	我·全	“战斗不能”以外的异常状态回复	毒消し×2
メガフェニックス	我·全	“战斗不能”回复	フェニックスの尾×2
ラストフェニックス	我·全	“战斗不能”＋HP全回复	メガフェニックス×2
エリクサー味·1	我·全	HP·MP全回复	やまびこ草×消费型スフィア
ラストエリクサー	我·全	HP·MP全回复	メガポーション×2
スーパーエリクサー	我·全	HP·MP全回复＋状态异常回复	いやしの水×2
ファイナルエリクサー	我·全	HP·MP状态异常全回复	ラストエリクサー×ボムのかけら

■支援系■

名称	对象	效果	调合的例子
バオール	我·1	バファイ·バコルド·バウォタ·バサンダ	ポーション×ボムのかけら
メガバオール	我·全	バファイ·バコルド·バウォタ·バサンダ	ハイポーション×ボムのかけら
ハイメガバオール	我·全	バファイ·バコルド·バウォタ·バサンダ＋はげます·集中	ハイペロの药
マイティウォール	我·全	シェル·プロテス	月のカーテン＋金の针
マイティG	我·全	シェル·ヘイスト·プロテス	力の记忆×2
マイティGスーパー	我·全	シェル·リジェネ·ヘイスト·プロテス	光のカーテン×2
バイタルW	我·1	战斗中，最大HP变为2倍	ハイポーション×2
メガバイタルW	我·全	战斗中，最大HP变为2倍	体力の药×2
ハイメガバイタルW	我·全	战斗中，最大HP变为2倍＋はげます	体力の秘药×2
メンタルW	我·1	战斗中，最大MP变为2倍	エーテル×金の针
メガメンタルW	我·全	战斗中，最大MP变为2倍	エーテル×2
ハイメガメンタルW	我·全	战斗中，最大MP变为2倍＋集中	魔力の药×2
フリーダムEX	我·全	MP消费0	炎の魔石×ツインスターズ
カルテット9	我·1	全攻击的伤害度变为9999	胜负师の魂×水の魔石
カルテット99	我·全	全攻击的伤害度变为9999	胜负师の魂×2
英雄の药	我·1	更容易出必杀一击	运スフィア×ポーション
圣战の药	我·全	更容易出必杀一击	运スフィア×水の魔石
ホットスパー	我·全	OVER DRIVE上升1.5倍	ラストエリクサー×2
エキセントリック	我·全	OVER DRIVE上升2倍	明日への扉×スリースターズ

所有OVER DRIVE TYPE

首先角色要不断地参加战斗，之后就会根据表现的不同，学会相应的OVER DRIVE TYPE。学会新的OVER DRIVE TYPE后，进入OVER DRIVE菜单，选择“セット”就可以设置让角色装备的想用的OVER DRIVE TYPE。

修行： 自己受到伤害时就会上升。
斗志： 攻击敌人时就会上升。
愤怒： 我方成员受到伤害上升。
凯歌： 击倒敌人时上升。
对峙： 只要出场战斗就会上升。
慈爱： 为同伴回复HP就会上升。
英雄： 击倒HP较高的敌人时上升。
胜利： 赢得战斗胜利时上升。
苦斗： 状态异常时上升。
穷地： 让敌人状态异常时上升。
策略： 敌人状态异常时上升。
危机： HP减少时上升。
孤高： 单人战斗中上升。
华丽： 回避敌人的攻击时上升。
磐石： 防御敌人的攻击时上升。
耻辱： 从战斗中逃跑时上升。
悲哀： 同伴战斗不能时上升。

善于利用OVER DRIVE TYPE的话，让OVER DRIVE技在战斗中发挥更大的作用能让战斗进行得更顺利、也让战斗更有趣。如平时可以选“胜利”，打BOSS战时，可以选用“愤怒”。



⑤装备



可以进行武器和防具的装备。尤其值得注意的是，本作中所有装备品都不会直接增加角色的攻击力和防御力！这是"《FF》系列"又一次重大改变！也就是说，不管装备上什么样的武器和防具，攻击力和防御力都不会有变化，那么品种众多的装备品之间怎样表现出差别呢？其实各项装备品都带有各自不同的自动型能力（オートアビリティ，AUTO ABILITY）的，也就是这些能力的不同决定了各式武器、防具的强弱。**自动型能力**就是指只要角色装备上这些能力，就会一直发挥作用，而无需选择指令后才发挥作用。反之，只有选择了指令后才开始发挥作用的能力，就叫做**指令型能力**。

注意：所有的装备品前面都会一个小图标来表示该装备品的大致类别，而角色当前正装备中的装备品的小图标的左上角会有一个粉红色的标志，这个小标志可以让你更方便得知角色目前所装备的物品。

其实选择装备品就是选择要装备什么样的自动型能力，以下是自动型能力的效果解释和改造条件。

自动型能力（auto ability）一览

基本能力参数修正类

名称	改造所需道具	效果
物理攻击＋3%	パワースフィア×3	物理攻击的伤害度增加3%。
物理攻击＋5%	体力の泉×2	物理攻击的伤害度增加5%。
物理攻击＋10%	技スフィア×1	物理攻击的伤害度增加10%。
物理攻击＋20%	至高の魔石×4	物理攻击的伤害度增加20%。
魔法攻击＋3%	マジックスフィア×3	魔法攻击的伤害度增加3%。
魔法攻击＋5%	魔力の泉×2	魔法攻击的伤害度增加5%。
魔法攻击＋10%	黑魔法スフィア×1	魔法攻击的伤害度增加10%。
魔法攻击＋20%	至高魔石×4	魔法攻击的伤害度增加20%。
物理防御＋3%	パワースフィア×3	物理防御增加3%。
物理防御＋5%	体力の泉×2	物理防御增加5%。
物理防御＋10%	特殊スフィア×1	物理防御增加10%。
物理防御＋20%	圣なる魔石×4	物理防御的伤害度增加20%。
魔法防御＋3%	マジックスフィア×3	魔法防御增加3%。
魔法防御＋5%	魔力の泉×2	魔法防御增加5%。
魔法防御＋10%	白魔法スフィア×1	魔法防御增加10%。
魔法防御＋20%	圣なる魔石×4	魔法防御增加20%。
HP＋5%	エクスポーション×1	最大HP增加5%。
HP＋10%	生命の泉×3	最大HP增加10%。
HP＋20%	エリクサー×5	最大HP增加20%。
HP＋30%	体力の秘药×1	最大HP增加30%。
MP＋5%	エーテル×1	最大MP增加5%。
MP＋10%	生命の泉×3	最大MP增加10%。
MP＋20%	エリクサー×5	最大MP增加20%。
MP＋30%	魔力の秘药×1	最大MP增加30%。
HP限界突破	未知への翼×30	突破最大HP9999的成长界限。
MP限界突破	スリースターズ×30	突破最大MP999的成长界限。

*当装备中有同样参数的增加时，有特别的计算方法。如当角色装有"魔法攻击＋3%"和"魔法攻击＋5%"两样能力时，最后的结果是角色的魔法攻击力上升8%，而不是先增加3%，再以增加后的数值为基数往上增加5%。



战斗辅助能力类

名称	改造所需道具	效果
见破る	アビリティスフィア×2	显示出敌人的HP等信息。
贯通	LV.2キースフィア×1	对"かたい"敌人给予普通的伤害度。
さきがけ	リターンスフィア×1	战斗一开始可以先行动。
先制	チョコボの尾×6	先制攻击的几率上升。
ピンチバファイ	ボムの魂×1	濒死状态时，"バファイ"发动。
ピンチバサンダ	落雷玉×1	濒死状态时，"バサンダ"发动。
ピンチバウォタ	龙のウロコ×1	濒死状态时，"バウォタ"发动。
ピンチバコルド	北极の风×1	濒死状态时，"バコルド"发动。
ピンチシェル	月のカーテン×8	濒死状态时，"シェル"发动。
ピンチプロテス	光のカーテン×8	濒死状态时，"プロテス"发动。
ピンチリフレク	星のカーテン×8	濒死状态时，"リフレク"发动。
ピンチヘイスト	チョコボの尾×20	濒死状态时，"ヘイスト"发动。
ピンチリジェネ	回复の泉×12	濒死状态时，"リジェネ"发动。
オートリフレク	星のカーテン×40	战斗中，自动发动"リフレク"。
オートシェル	月のカーテン×80	战斗中，自动发动"シェル"。
オートプロテス	光のカーテン×70	战斗中，自动发动"プロテス"。
オートヘイスト	チョコボの羽×80	战斗中，自动发动"ヘイスト"。
オートリジェネ	回复の泉×80	战斗中，自动发动"リジェネ"。
カウンター	フレンドスフィア×1	对敌人的物理攻击以"战う"指令进行反击。
回避カウンター	テレポスフィア×1	回避敌人的物理攻击后以"战う"指令进行反击。
魔法カウンター	光の魔石×16	对敌人的魔法攻击以"战う"指令进行反击。
魔法ブースター	エーテルターボ×30	魔法的威力上升，但MP消费也上升。
MP消费1/2	ツインスターズ×20	MP消费半减。
MP消费1	スリースターズ×20	所有指令型能力的MP消费为1。
AP2倍	ラストエリクサー×20	战斗结束时获得AP2倍。
AP3倍	未知への翼×40	战斗结束时获得AP3倍。
オートポーション	体力の泉×4	体力在最大HP的1/2以下时自动使用回复道具，没有"ポーション"时就自动用"ハイポーション"，再没有就会用"エクスポーション"。
オートST回复药	万能药×20	状态异常时，自动使用相对应的回复道具，如果没有相对应的药就会使用"万能药"。
オートフェニックス	メガフェニックス×20	我方同伴"战斗不能"时，自动作用"フェニックスの尾"。
药の知识	いやしの水×4	使用回复道具的回复效果变为2倍。
ピンチドライブ	胜负师の魂×20	濒死时OVER DRIVE槽的蓄积速度是平时的2倍。
ドライブをAPに	明日への扉×10	不再蓄积OVER DRIVE槽，但是战斗结束后得到的AP更多，
ダブルドライブ	逆转のカギ×30	OVER DRIVE槽蓄积速度是平时的2倍。
トリプルドライブ	胜利の方程式×30	OVER DRIVE槽蓄积速度是平时的3倍。
ギル2倍	リッチなサイフ×30	战斗结束时获得ギル为平时的2倍。
レアアイテム入手	アミュレット×30	盗得珍贵道具的几率上升。
レアアイテムのみ	ペンデュラム×30	只盗取珍贵道具。
步くとHP回复	体力の泉×2	行走的时候，HP逐步回复。
步くとMP回复	魔力の泉×2	行走的时候，MP逐步回复。
エンカウントなし	清めの盐×30	不遇敌。
ほかく	（只限于捕获武器）	捕获所击倒的怪兽。
APなし	（只限于七曜武器）	不会获得AP。

*所谓的"かたい"，就是一些怪兽具有坚固的外壳，用普通的攻击很难真正伤害它，但是如果我方的武器具有"贯通"能力，就可以让怪兽的"かたい"失效。

*所谓的"濒死状态"，就是在角色的HP下降到一定的程度（1/4左右），HP以黄颜色表示时，就是角色进入"濒死状态"。



▲从画面上方的提示上我们就可以看到对付这种"甲罗"怪兽是"贯通"武器有效！



属性类		
名称	改造所需道具	效果
炎攻击	ボムのかけら×4	“战う”和“技”的攻击带有炎属性。
雷攻击	电气玉×4	“战う”和“技”的攻击带有雷属性。
水攻击	鱼のウロコ×4	“战う”和“技”的攻击带有水属性。
冰攻击	南极の风×4	“战う”和“技”的攻击带有冰属性。
炎半减	ボムのかけら×4	炎属性的伤害度为1/2。
雷半减	电气玉×4	雷属性的伤害度为1/2。
水半减	鱼のウロコ×4	水属性的伤害度为1/2。
冰半减	南极の风×4	冰属性的伤害度为1/2。
炎无效	ボムの魂×8	炎属性的伤害度を受けなくなる。
雷无效	落雷玉×8	雷属性攻击无效。
水无效	鱼のウロコ×8	水属性攻击无效。
冰无效	北极の风×8	冰属性攻击无效。
炎吸收	炎の魔石×20	将炎属性的伤害转为回复。
雷吸收	雷の魔石×20	将雷属性的伤害转为回复。
水吸收	水の魔石×20	将水属性的伤害转为回复。
冰吸收	冰の魔石×20	将冰属性的伤害转为回复。

各异常状态的说明

暗黑：用“战う”和“技”中的技能时，基本无法命中对手，用“目药”回复。

沉默：无法使用白魔法和黑魔法，用“やまびこ草”回复。

睡眠：角色无法行动，除非受到物理攻击否则不会醒过来，(用魔法攻击就不会唤醒睡眠中的角色）若干回合之后也会自动醒来。

毒：中了毒状态后，每次角色行动都会受到最大HP的1/4的伤害。可以用“毒消し”解除状态。

石化：石化，如果所有成员石化，会导致GAME OVER，用“金の针”回复。

即死：就是立即进入“战斗不能”状态。

ゾンビ：中了该状态后，角色会受到回复魔法和回复道具的伤害。

バーサク：即狂战士状态，不能控制，但是物理攻击上升。

混乱：中招后，角色会胡乱行动。

カーズ：角色的OVER DRIVE槽不会增长。

スロウ：角色的素早下降。

状态异常类		
名称	改造所需道具	效果
暗黑攻击	目药×60	攻击的同时给予“暗黑”状态。
沉默攻击	やまびこ草×60	攻击的同时给予“沉默”状态。
睡眠攻击	スリープパウダー×10	攻击的同时给予“睡眠”状态。
毒攻击	毒消し×99	攻击的同时给予“毒”状态。
石化攻击	石化手榴弹×10	攻击的同时给予“石化”状态。
即死攻击	异界の影×30	攻击的同时“即死”效果发动。
ゾンビ攻击	圣水×70	攻击的同时给予“ゾンビ”状态。
スロウ攻击	银の砂时计×16	攻击的同时给予“スロウ”状态。
暗黑攻击改	スモークボム×20	攻击的同时给予“暗黑”状态。更高的成功率。
沉默攻击改	サイレントマイン×20	攻击的同时给予“沉默”状态。更高的成功率。
睡眠攻击改	ドリームパウダー×16	攻击的同时给予“睡眠”状态。更高的成功率。
毒攻击改	毒の牙×24	攻击的同时给予“毒”状态。更高的成功率。
石化攻击改	石化手榴弹×60	攻击的同时给予“石化”状态。更高的成功率。
即死攻击改	异界の×60	攻击的同时给予“即死”状态。更高的成功率。
ゾンビ攻击改	命のロウソク×30	攻击的同时给予“ゾンビ”状态。更高的成功率。
スロウ攻击改	金の砂时计×30	攻击的同时给予“スロウ”状态。更高的成功率。
暗黑防御	目药×40	防止“暗黑”状态的攻击。
沉默防御	やまびこ草×30	防止“沉默”状态的攻击。
睡眠防御	スリープパウダー×6	防止“睡眠”状态的攻击。
毒防御	毒消し×40	防止“毒”状态的攻击。
石化防御	金の针×30	防止“睡眠”状态的攻击。
即死防御	异界の影×15	防止具有“即死”效果的攻击。
ゾンビ防御	圣水×30	防止“ゾンビ”状态攻击。
スロウ防御	银の砂时计×10	防止“スロウ”状态攻击。
混乱防御	气つけ药×16	防止“混乱”状态攻击。
バーサク防御	ハイペロの药×8	防止“バーサク”状态攻击。
完全暗黑防御	スモークボム×10	防止“暗黑”状态攻击，更高成功率。
完全沉默防御	サイレントマイン×10	防止“沉默”状态攻击，更高成功率。
完全睡眠防御	ドリームパウダー×8	防止“睡眠”状态攻击，更高成功率。。
完全毒防御	毒の牙×12	防止“毒”状态攻击，更高成功率。
完全石化防御	石化手榴弹×20	防止“睡眠”状态攻击，更高成功率。
完全即死防御	异界の风×60	防止“即死”效果攻击，更高成功率。
完全ゾンビ防御	命のロウソク×10	防止“ゾンビ”状态攻击，更高成功率。
完全スロウ防御	金の砂时针×20	防止“スロウ”状态攻击，更高成功率。
完全混乱防御	气つけ药×48	防止“混乱”状态攻击，更高成功率。
完全バーサク防御	ハイペロの药×32	防止“バーサク”状态攻击，更高成功率。
完全カーズ防御	テトラエレメンタル×12	防止“カーズ”状态攻击，更高成功率。

⑥状态



各项基本能力参数

每个角色都有八项基本的能力参数，除了“素早”(すばやさ)一项外，其它七项能力都是用汉字表示，作用相当清晰!

“素早”决定着战斗中战斗顺序的变化;“运”决定着各种动作的成功率。

在状态画面上按○键就可以看到角色其它指令型能力、OVER DRIVE能力等方面的信息。

⑦召唤



这里可以确认召唤兽的基本能力，**召唤兽的能力成长是和尤娜直接相关的，尤娜哪方面的能力成长，相应的，召唤兽的哪方面能力也成长。**

到了游戏的中期，在得到关键道具“召唤士之心”和“召唤兽之心”后(是分别得到的)，就可以在这个选项中对召唤兽进行各种强化和培育。在召唤兽列表的画面上方就可以看到有3个选项。

“ステータス”：查看召唤兽的状态、能力

“おぼえる”：让召唤兽学会新的技能。

“そだてる”：让召唤兽的基本能力成长（如HP、MP等等)。

另外，召唤出召唤兽后，按方向键的右，就会出现如下的菜单，其效果是：

“まもる”：防御，不过OVER DRIVE槽不会增加。

“ためる”：蓄力，被攻击的话，伤害加倍，但OVER DRIVE槽的增长更是倍增。

“戾”：召唤兽退回。

以下将会大致介绍各召唤兽的属性，攻击方式等等特点，特别应该值得注意的是，一些具有属性的召唤兽可以对自己本体使用同样属性的魔法为自己恢复HP。

日本玩家画笔下的《FFX》

曾在上一期的《洛克人EXE2》新作介绍中说过在日本绘画成风，果然，大家看一下SOUL搜集的一些有关《FFX》的画，是不是挺有意思？



ヴァルファーレ　瓦夫莱

属性　入手场所
无　初期

普通攻击
战う　对一敌物理攻击

特殊攻击
ソニックウィング　命中后能延迟敌人的行动





OVER DRIVE技
シューティング・レイ　对敌全体无属性攻击

魔法
ファイア
ブリザド
サンダー

イフリート　伊夫里特

属性　入手场所
火　キーリカ寺院

普通攻击
战う　对一敌物理攻击

特殊攻击
メテオストライク　有"贯通"效果，对外壳坚硬的敌人伤害大





OVER DRIVE技
地狱の火炎　对敌全体火属性攻击

魔法
ファイア　ファイラ
ファイガ

イクシオン　伊克西翁

属性　入手场所
雷　ジョゼ寺院

普通攻击
战う　对一敌物理攻击

特殊攻击
エアロスパーク　有贯通效果，对外壳坚硬的敌人伤害大



OVER DRIVE技
トールハンマー　对敌全体雷属性攻击

魔法
サンダー
サンダラ
バウォタ
バサンダ

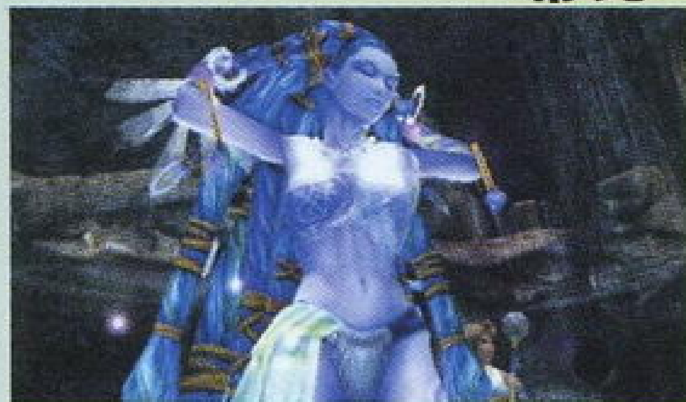


シヴァ　希瓦

属性　入手场所
冰　マカラーニャ寺院

普通攻击
战う　对一敌物理攻击

特殊攻击



天からの一击　冰属性的攻击，有一定的几率让敌人停止行动。



魔法
ブリザド
ブリザラ
ブリザガ
ダイヤモンドダスト

バハムート　巴哈姆特



属性　入手场所
无　圣ベベル寺院

普通攻击
战う　对一敌物理攻击

特殊攻击
インパルス　对敌无属性魔法攻击

OVER DRIVE技
メガフレア 对敌强烈无属性火焰喷射攻击

魔法

ブリザド	ファイガ	ウォタラ
ブリザラ	サンダー	ウォタガ
ブリザガ	サンダラ	ライブラ
ファイア	サンダガ	
ファイラ	ウォータ	



ようじんぼう　用心棒

属性　入手方法
无　盗まれた祈り子の洞窟

特殊攻击
心づけ　给予钱来随机决定攻击方式
心づけ　ダイゴロウ 攻击一敌（至少花费1GIL）
小柄　攻击一敌（至少花费1GIL）
胁差　攻击一敌或全体（至少花费1GIL）



OVER DRIVE技
斩魔刀　一次斩杀全敌，但使用条件未明？

アニマ　阿尼玛

属性　入手场所
无　パージ＝エボン寺院（在其它6个寺院必须取得全部的【破のスフィア】打开宝箱）

OVER DRIVE技
カオティック・D　对敌全体无属性攻击

普通攻击
战う　对一敌物理攻击

特殊攻击
ペイン　攻击一敌附加即死效果



技	魔法	
スリプルアタック	ブリザド	サンダラ
サイレスアタック	ブリザラ	サンダガ
ブラインアタック	ブリザガ	ウォータ
スリプルバスター	ファイア	ウォタラ
サイレスバスター	ファイラ	ウォタガ
ブラインバスター	ファイガ	バイオ
ゾンビアタック	サンダー	デス

















メーガス三姐妹　梅嘉思

属性	入手场所
无	レミアム寺院（必须搜集齐其它召唤兽并持有【つぼみのかんむり】和【花のかんむり】）



战斗指令	说明
アングルティール	マグ的特殊攻击
シュメルツェンド	ドグ的特殊攻击
リトルナーレ	ラグ的特殊攻击
デルタアタック	对敌全体无属性攻击

マグ



战斗指令	说明
おまかせします	做同样的攻击
つづけてください	继续上次攻击
がんばってください	使用魔法特殊攻击
みんなを助けて	恢复系魔法使用
力を合わせて！	三姐妹的协力 OVER DRIVE 技发动

ドグ

战斗指令	说明
おまかせします	做同样的攻击
つづけてください	继续上次攻击
守ってください	防御辅助系魔法使用
力を合わせて！	三姐妹的协力 OVER DRIVE 技发动



ラグ

战斗指令	说明
おまかせします	做同样的攻击
つづけてください	继续上次攻击
战ってください	强力物理攻击
力を合わせて！	三姐妹的协力 OVER DRIVE 技发动

⑧作战成员



可以在这里选配要出场作战的成员，虽然进入游戏后可以随时换人，但进入战斗后，是否能够让我方先行动则要取决我方"首发阵容"的"素早"，因此这个指令还是很有作用的。

⑨改造



给武具和防具增加自动型能力。越是高级的能力所需要的道具越是苛刻，要想改造还要看武具和防具上面有没有可以改造的空格。改造各种能力的条件请看"装备"那一项。

⑩配置（コンフィグ）

サウンド

即音响，可以选择"ステレオ"立体声，"モノラル"单声道。

字幕

本作中已经是全语音的《最终幻想》了，因此就可以选择是否要看字幕了。



字幕の名前

选择是否要在字幕的开头显示人物的名字。

カーソル

历代都有的选项，即战斗中光标是否带有记忆功能，如果选择"记忆"，那么每次进入一个菜单，光标就会自动停在上次曾经选过的那一项上面。



ヘルプ

在战斗中是否会出现帮助信息。

召唤兽

"ノーマル"（NORMAL）即正常，"ショート"（SHORT）即简略。

系列作中第一次出现的选项，可以召唤兽表演过程是简略型的还是正常型的，注意这里是指表演过程，因为可以简略的不仅包括召唤过程，也包括召唤兽的OVER DRIVE技的使用过程。不过如果召唤兽是第一次登场或者是第一次使用 OVER DRIVE 技的话，就会自动播放全程。

ガイドマップ

即 GUIDE MAP，在移动画面中是否显示小地图。

よみごみ

即读入方式，如果购入PS2专用硬盘的话，就可以选择"HDD"的读入方法（使用前还要先在标题画面中选择"インストール"进行游戏的安装），这样就可以在游戏进行时获得压倒性的高读盘速度。另一种选择当然就是使用一般情况下所用的"DVD-ROM"，最普通的读盘速度，但不用担心，即使是这种读盘方式，整体读盘速度也高于《Ⅶ》、《Ⅷ》、《Ⅸ》！

战斗系统

CTB窗口



▲本作中最弱的一个隐藏BOSS，ULTIMA WEAPON。

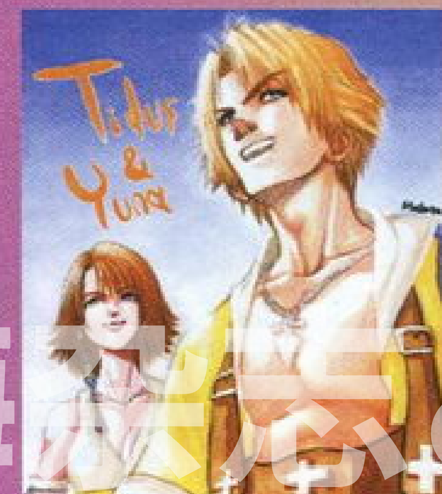
这里主要说一下所谓的CTB窗口，也就是在画面右上方表示角色行动顺序表的窗口。在该窗口中，总共可以看到16个（包括敌方角色）的行动顺序，同屏只显示前8个的行动顺序，**按R2键就可以看到后8个行动顺序（按R1键就是显示回最近的行动顺序）**。窗口的最上面一位就是正在行动的角色。我方角色用人头像表示，敌方角色用MON（MONSTER）A或B等来表示，BOSS用就写有"BOSS"字样，召唤兽用"S"来表示。



▲巴哈姆特进行普通攻击和使用 OVER DRIVE 技之后的行动顺序是截然不同的。而且这并不仅限于 OVER DRIVE，各种不同的行动都会直接对接下来的行动顺序产生影响，如使用道具和防御就能很快地再次行动。这是本作中体现战斗策略性的又一点。










操作

选择键：打开、关闭在屏幕最上方出现帮助的信息，注意，由于本作中只要我方角色有“见破る”能力，就可以看到敌方角色的HP、属性弱点及简要信息，尤其是这个简要信息，是很重要的克敌方法的提示，一定要记得看一下！

△键：该按键的作用和前作有很大的区别。在前作中，该键的作用就是在有两位角色的ATB槽满的时候，转为先操作另一位角色。而本作中，已经是回合制，按下该键的作用就是让现在的角色放弃这次行动机会，进入防御的状态！要注意的是，防御状态只防御物理攻击，对魔法攻击没有防御效果！

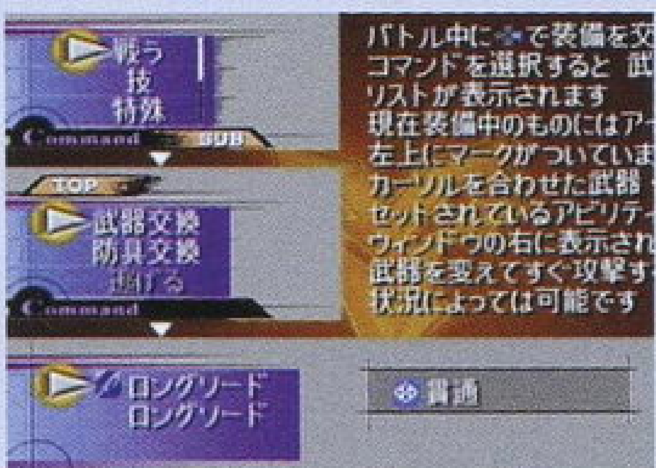
防御：也就是自己的防御力上升1倍，即减少一半敌人的攻击力。

○键：就是用于决定，和前作不同的是，这次“○”再也没有连发效果了。

方向键右

通常情况下，在战斗中按右键，就可以看到以下的菜单：

- 武具变更
- 防具变更
- 逃げる



注意在这里变更武具、防具，是会消耗一次行动机会的。也有逃跑指令。如果是召唤兽，这时出现的菜单是不同的，这些将在召唤兽部分说明。



方向键左

并不是随时都会有这个菜单的，按左键一般是在角色的OVER DRIVE槽满值时，供角色使用OVER DRIVE技用（包括召唤兽）。

另一种情况是“TRIGGER COMMAND”，和前者相同，可以使用该项指令时，角色的主菜单上方就会出会相应的提示信息。

“TRIGGER COMMAND”



也可以算是《FFX》的新增系统，不过并不能算得上是基本的游戏系统。该指令只适用于一些特定的场合做出一些特殊的动作，而且一般也是在BOSS战中出现。如在打某机械BOSS时，就有一项“TRIGGER COMMAND”指令用于启动旁边的起重机，让起重机重创BOSS；或者是在一些重要的战斗中，会有“话す”的选项出现。和BOSS对话后常会直接提升主角的能力。



▲可以随时换人让《FFX》中各个角色的个性都能充分发挥，游戏的乐趣倍增！

L1键：在以前的“前线狙击”中已经预先作过说明了。也就是在战斗中随时换人，而且换人不消耗行动机会，换人后可以立即行动，而且如果刚换人之后，又发现不合适，还是可以再换成其他人的。这是《FFX》中最好玩的系统之一了，也让《FFX》的所有角色都能发挥他们自己的特长！这个系统的一个活用方法是：在战斗前先选择敏捷度高的人，敌后，当然就是先轮到我方行动，这时再换回原来敏捷度低的人出来行动，这样就实现了敏捷度低的人进行先制攻击的效果。

属性

本作中，魔法和敌人一般都具有属性特性，而本作中，属性只有4种，分别为炎、雷、水、冰。属性之间有相克作用，本作中，相克性如下：

炎（ファイア系魔法）←→冰（ブリザド系魔法）

雷（サンダー系魔法）←→水（ウォータ系魔法）

敌人的情报窗口说明

只要我方出场的角色其中一位具有“见破る”能力，再将光标停在敌方角色身上时，就可以看到敌方角色的状态画面。如图，

●=炎　●=雷　●=水　○=冰

最后一列是表示敌方角色所中的“异常状态”。其中“×1.5”表示用这种属性的魔法攻击的话，就可以对敌方角色造成1.5倍的伤害；“+”表示敌方角色用吸收这种属性的魔法；“1／2”表示，用该魔法攻击，只能对该敌方角色造成半减的效果。注意战斗中的信息**“MISS”和“GUARD”的区别。**在敌人未使用任何魔法之前，如果你的一些魔法或特技用在敌人身上出现了“GUARD”字样，就说明敌人能够免疫这种攻击，不管试几次都不会让敌人中这一招。而如果出现的是“MISS”字样，则表示这次只是没有命中。

战斗结束后

所有角色的异常状态都已经回复正常，“战斗不能”的角色也复活，有1点HP。

经验值的设定！

只要有实际性的行动就可以获得同样多的AP！本作中是只要行动过的角色都会有AP，而不在于行动次数的多少，所以在一些战斗中，应该尽量让一些角色出来“意思”一下再退下，这样大家就都有AP了。

即使只是使用一个道具，执行一下防御的指令，也会有AP，只要善于利用这个系统，你就能花比别人更少的时间，获得更多的AP。

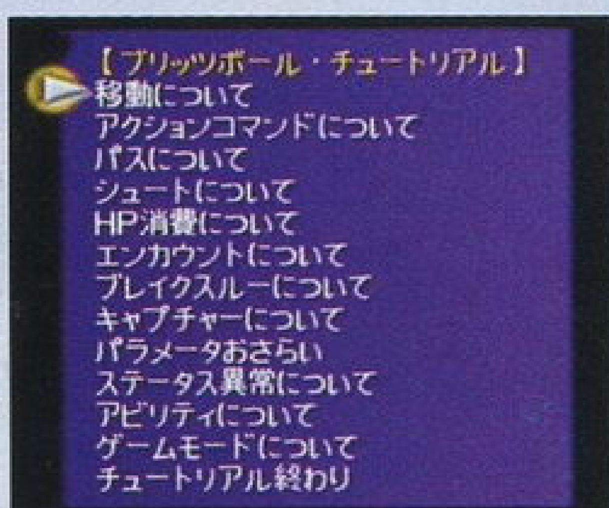
OVER KILL

在给予敌人大幅的伤害并击倒敌人后，就会出现这样的标志。如果能用OVER KILL灭敌，就可以在战斗结束后获得更多的AP，还会得到更多的晶球。

迷你游戏介绍

迷你游戏：闪电球

闪电球游戏完全解析



闪电球是《FFX》中最主要的也是最复杂的一个迷你游戏，《FFX》中也有多处CG动画是用来表现闪电球的。但闪电球的规则确实有些难以掌握，以下就让SOUL为您“透解”一下闪电球的方方面面。



场地中，双方各有5名队员出场，画面右下角的地图下可以看到用三角形表示的各队员，持球的队员会用一个圆形的圈来表示。地图上的两边就是各自的球门。移动最开始是自动进行的，但如果你比较相信自己的手，也是可以选择手动操作的（有时候自动移动确实不能尽如人意），在移动中





按下△键，就会出现“移动モード”的菜单，其中包括3个选项“オート”、“マニュアルA”和“マニュアルB”。“オート”是指自动移动；“マニュアルA”指的是手动A型，方向键的上下左右对应的是角色在右下角的地图画面上的上下左右方向的移动，而不是实际画面中角色所面对的方向；“マニュアルB”则是操纵角色在实际的比赛画面里的上下左右，但要注意，因为画面的视角会经常改变，不要因此而迷失了方向。

以上所说是只在我方进攻时所能使用的，如果是我方防御时（也就是球在对方手上时），是不能进行手动操作队员移动的。

关于动作指令

场上的选手要采取什么动作时，就很有必要打开“动作菜单”（アクションコマンド）。按下□键后，动作菜单便出现了，这时时间是停止的，可以慢慢斟酌。这里选手可以选择的动作有3项，分别是“パス”（传球）、“シュート”（射门）、“ドリブル”（什么也不做）。



关于传球

在动作菜单中选择了“パス”（传球）后，就要决定要把球传给谁，画面的右上方会出现传球对象的状态，而传球成功与否主要取决于选手们的状态数值。角色的PS（即英文PASS的缩写）数值表示角色的传球能力，在角色确定要传给谁后，传出球的角色的PS值会在球飞行过程中一直减少，（也就是距离越远，PS值消耗得越多），如果球在传到目标选手时PS已经变为0，那么就会传球失败。传球失败后，球会丢失，这时球很可能会被对方球员夺走。因此选手的PS值越大，那么他所能传球的距离越长。



关于射门

关系到射门的角色能力值是ST（即英文SHOOT的缩写），在选手决定了射门后，球在飞到球门之前，ST值会一直在减少，当ST值在球进入球门前为0的话，就会射门失败，反之，如果ST值还能剩1以上，射门就会成功。但和传球不同的是，射门还要考虑到对方守门员的存在，选择射门后，画面右上方会显示出射门人和守门员的状态。注意状态栏上的背景颜色，蓝色表示是我队的选手，红色表示对方队的选手。其中对方队的守门员的CA（即英文CAPTURE的缩写）能力和我方选手的ST值会对齐，也



就是球在飞到守门员那里时，还要再减去对方守门员的CA能力值，最后，ST值如果剩0的话，就表示射门会失败。但是射门时，也不一定就直接把剩下的ST值减去守门员的CA值，这时所减去的值可能会在守门员的CA值的50%～150%之间（如：对方CA值为8，那么，他的实际CA值会在4到12之间变动）。因此射门时，运气也很重要，不要因为ST值减去对方CA值小于0就轻易放弃尝试。

关于HP的消费

这里的HP和游戏中的战斗中所指的HP有所不同。在这里，HP为0时，也不会“战斗不能”。闪电球中的HP指的是为了做出动作所需的体力。持着球进行移动的选手，体力会不断地消耗，HP值也就会不断地减少。在进行传球和射门等动作时，都会消耗一定的HP值，这些数字就直接表示在“动作菜单”里。如射门就需要消耗10HP，不过即使HP在10以下，也是可以射门和传球的，但这时你的射门能力值（ST值）和传球能力值（PS值），就会先被扣去一半。另外，没有持球的选手的HP是会逐渐回复的。

和对方队员相遇时

和对方队员相遇时就会自动打开菜单，强制要求输入行动指令。相遇后首先出现的是“突破指令”菜单（ブレイクスル—コマンド，即BREAK-THROUGH COMMAND）。选择不突破的话（选“突破しない”），就会接着出现“动作菜单”，这里只会有传球和射门两个指令。而这时执行传球和射门指令时，都要考虑对手的防守，截取对方的球的能力是CU值（即英文CUT缩写），因此传球和射门时，自己的PS值或ST值要先减去防守者的CU值（所减去的值也会有随机的变化）。如果“PS−CU=”的结果为0以下，那么球就会直接被对方截走。如果是双人防守的话，就要把持球人的ST值或PS值分别减去对手方两人的CU值。如下图例：10−（4+2）=4（加入随机因素时，结果不一定是4），球可以安全通过他们的阻截，之后再按球的飞行距离减去一定的ST或PS值，最后的值大于等于1时，就成功了。



关于突破



实例说明，如图，泰达已经和三个对方选手“相遇”。泰达的PS值是17，但是三个防守方的CU值合起来却有19，虽然会有随机变化的可能，但是最后成功率一定是很低的。这时就可以试着用“突破”指令，所谓“突破”，就是用自己的身体来试着躲开敌人的防守。选择了“突破”后，就要选择从哪一个对手那里突破，突破的成功率取决于自己的PH值（这里是英文PHYSICAL的缩写），和对方的AT值（即ATTACK的缩写），即PH−AT=结果。本例中所选的是从AT7的对手处突破，之后就要承受住对手的撞击，用我方的PH值减去对手的AT值，最后的结果如果大于0，就可以突破成功。

突破成功之后，再实行其它行动的成功率就要以直线上升了。

关于学习



我方选手学会对方选手所使用的特殊技能，就叫做CAPTURE。在比赛之前，就要先设定让自己的某位选手盯住（即マ—ク）对手队的特定选手，这样就具备学会对手技能的初步条件了。

具体方法是，比赛中，在对手使用特殊技的时候，画面的左上方会闪出“CAPTURE”字样，这时候如果按下○键，就可以成功学会新的特殊技。所学会的技能可以在比赛前装备进行使用。但是要注意，如果我方选手的LV（级别）比对方低的话，就不能学会对手的技能。

各能力参数的总结解释

HP
· 持球移动时就会消耗
· 传球（パス）和射门（シュ—ト）时会消耗
· 不持球的时候会回复
· HP如果不足，传球（PS）和射门（ST）的能力就会减半



PH
· 承受敌人的撞击的能力
· 和AT值相对

PS
· 传球的能力
· 数值越大，可以传的距离越远
· 和CU值相对

ST
· 射门的能力
· 数值大时，就可以实现远距离的射门
· 和CU、CA相对



AT
· 撞击的能力
· 和PH相对



CU
· 拦截传球和射门的能力
· 和PS、ST值相对

CA
· 守门员抓球的能力
· 和ST相对

状态异常

毒　“毒”状态下，持着球时，体力会很快减少。而没有持球时，体力也不会回复。毒状态下还无法使用特殊技。经过一段时间后，毒状态消失。

眠り　即睡眠状态，陷入了此状态后，就不能行动。经过一段时间后恢复，或者是被球砸到，也会醒过来。

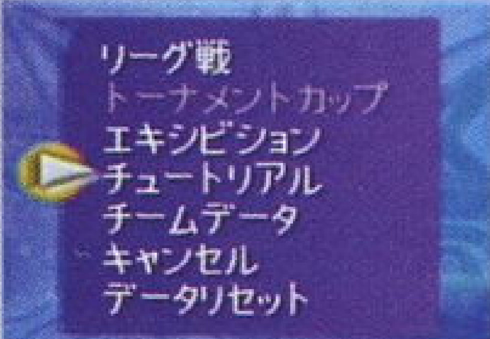
パワ—ダウン　即POWER DOWN，陷入了此状态后，角色的



任何一种能力都会减半。同样也是经过一段时间后自然治愈。



联赛（リーグ战）



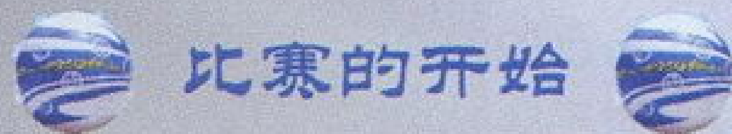
进行所有10场比赛，用比分决定胜负。赢的时候得3分，平局得1分。最后看谁的比分最高就是冠军。另外在自己队输的时候按下△键就是放弃比赛。

トーナメント（锦标赛）

进行2到3场比赛，没有平局的设定，如果得点相同，就要打加时赛。在自己队输的时候按下△键就是放弃比赛。

エキシビション

练习赛，即使是参加比赛也不会获得经验值，但还是可以夺取特殊能力。



确定人员安排



先是决定各选手的位置。LF（LEFT FRONT）指的是左前锋；RF（RIGHT FRONT）指的是右前锋；MF（MIDDLE FRONT）指的是中锋；LD（LEFT DEFENCE）指的是左后卫；RD（RIGHT DEFENCE）指的是右后卫；KP（KEEPER）指的是守门员。

选手能力的设定

LV3以上的选手就可以装备能力，随着级数的增长，最后角色可以装备5样能力。

“紧盯”设定



在这里设定哪位选手防守哪位对方的队员。设定好后，实行紧盯的队员还有可能学会对方的特殊技能。可以学会的技能用浅蓝色表示。



特殊能力既可以是在比赛中从对方队员那里得到，也可能是联盟赛或锦标赛取得优胜时所得到的奖品。使用后就可以得到相应的能力。

闪电球技（アビリティ）效果一览

名称	消费HP	附加	效果
ジェクトシュート	120	ST 5	把阻拦的2名对手击飞
ジェクトシュート2	999	ST 10	传说的ジェクトシュート2号，把阻拦的3名对手击飞+インビジブル（见后面）的效果
スフィアシュート	90	ST 3	ST值上升，按○决定
インビジブル	220	ST 3	球隐形！用左摇杆决定射往地点，成功率60%
ベノムショット	20	ST 3	令守门员中“毒”，成功率为40%
ベノムショットS	35	ST 5	令守门员中“毒”，成功率为70%
ベノムショットX	100	ST 7	令守门员中“毒”，成功率为100%
ナップショット	45	ST 3	令守门员“眠”，成功率为40%
ナップショットS	80	ST 5	令守门员“眠”，成功率为70%
ナップショットX	350	ST 7	令守门员“眠”，成功率为100%
ウィザーショット	30	ST 3	令守门员的CA值下降，成功率为40%
ウィザーショットS		ST 5	令守门员的CA值下降，成功率为70%
ウィザーショットX	390	ST 7	令守门员的CA值下降，成功率为100%
ベノムパス	40	PS 3	令拦截对手中“毒”，成功率为30%
ベノムパスS	120	PS 5	令拦截对手中“毒”，成功率为60%
ベノムパスX	350	PS 7	令拦截对手中“毒”，成功率为100%
ナップパス	40	PS 3	令拦截对手“眠”，成功率为30%
ナップパスS	200	PS 5	令拦截对手“眠”，成功率为60%
ナップパスX	510	PS 7	令拦截对手“眠”，成功率为100%
ウィザーパス	40	PS 3	令拦截对手的PH、AT、CU值下降，成功率30%
ウィザーパスS	180	PS 5	令拦截对手的PH、AT、CU值下降，成功率60%
ウィザーパスX	440	PS 7	令拦截对手的PH、AT、CU值下降，成功率100%
ボレーシュート	10	—	能无视对手的妨害直接射门，成功率为50%
ボレーシュートS	40	—	能无视对手的妨害直接射门，成功率75%
ボレーシュートX	250	—	能无视对手的妨害直接射门，成功率100%
ベノムタックル	30	AT3	有“毒”的撞击，成功率为40%
ベノムタックルS	70	AT5	有“毒”的撞击，成功率为70%
ベノムタックルX	160	AT7	有“毒”的撞击，成功率为100%
ナップタックル	40	AT3	让对方“眠り”的撞击，成功率为40%，只在对手的PH为0时有效
ナップタックルS		AT5	让对方“眠り”的撞击，成功率为70%，只在对手的PH为0时有效
ナップタックルX	180	AT7	让对方“眠り”的撞击，成功率为100%，只在对手的PH为0时有效
ウィザータックル	8	AT3	对手的PH、PS、ST值下降，成功率40%
ウィザータックルS	80	AT5	对手的PH、PS、ST值下降，成功率70%
ウィザータックルX	250	AT7	对手的PH、PS、ST值下降，成功率100%
ドレインタックル	30	AT0	吸收对手的HP，自己的HP在30以上时不能使用，成功率40%
ドレインタックルS	150	AT0	吸收对手的HP，自己的HP在150以上时不能使用，成功率70%
ドレインタックルX	500	AT0	吸收对手的HP，自己的HP在500以上时不能使用，成功率100%
タックルかいひ	40	—	回避撞击，成功率为40%，但之后可能会失去平衡
タックルかいひS	170	—	回避撞击，但之后可能会失去平衡
アンチベノム	5	—	回避“毒”状态的攻击，成功率50%
アンチベノムX	50	—	回避“毒”状态的攻击，成功率100%
アンチナップ	40	—	回避“眠り”状态的攻击，成功率50%
アンチナップX	210	—	回避“眠り”状态的攻击，成功率100%
アンチウィザー	30	—	回避能力下降的攻击，成功率50%
アンチウィザーX	200	—	回避能力下降的攻击，成功率100%
アンチドレイン	10	—	回避吸收HP的攻击，成功率50%
アンチドレインX		—	回避吸收HP的攻击，成功率100%
スピンボール	30	—	提高球弹开守门员的成功率
スティックグラブ	30	—	守门员不会轻易让球弹开
スカウトモード	装备耗费5	—	能发现远处持球的对手
モアバトルモード	10	—	即使在较远的地方也能加入拦截，成功率60%
パイルベノム	装备耗费30	—	能够累加“毒”的效力
パイルウィザー	装备耗费40	—	能够累加“パワーダウン”的效力
めざめすっきり！	180	—	成功率50%，让从“眠り”醒来的角色暂时能力提升
ハイリスク	装备耗费300	—	全能力值半减，不过经验值2倍
きょうけん	装备耗费30	AT0	传球和射门所消耗的HP更少
ギャンブル	300	—	成功率50% 从“眠り”恢复时全能力变化，按○键决定各能力。
キッパワー	30＋α	CA	成功率60% 守门员的CA值上升，按○决定
オーラカスピリッツ	60	ST10	集合原来的“オーラカ”队员的ST值给瓦卡（ワッカ）力量！

迷你游戏：“ジェクトシュート”



这是游戏进行到“连络线ウイノ号·甲板”时的一个迷你游戏。在泰达开始表演球技时，会不断想起父亲ジェクト的干扰，这时屏幕上会出现ジェクト的干扰字幕，字幕出现在哪里，就要把方向键往那里按，同时按下○键，这样就可以消去这些干扰字幕，让泰达安心练出球技。字幕会越出越快，成功之后，就可以让泰达学会一招闪电球的特技“ジェクトシュート”。另外，如果这一次失败了，也可以在以后（得到飞空艇后）再来这艘ウイノ号挑战。

迷你游戏：避雷

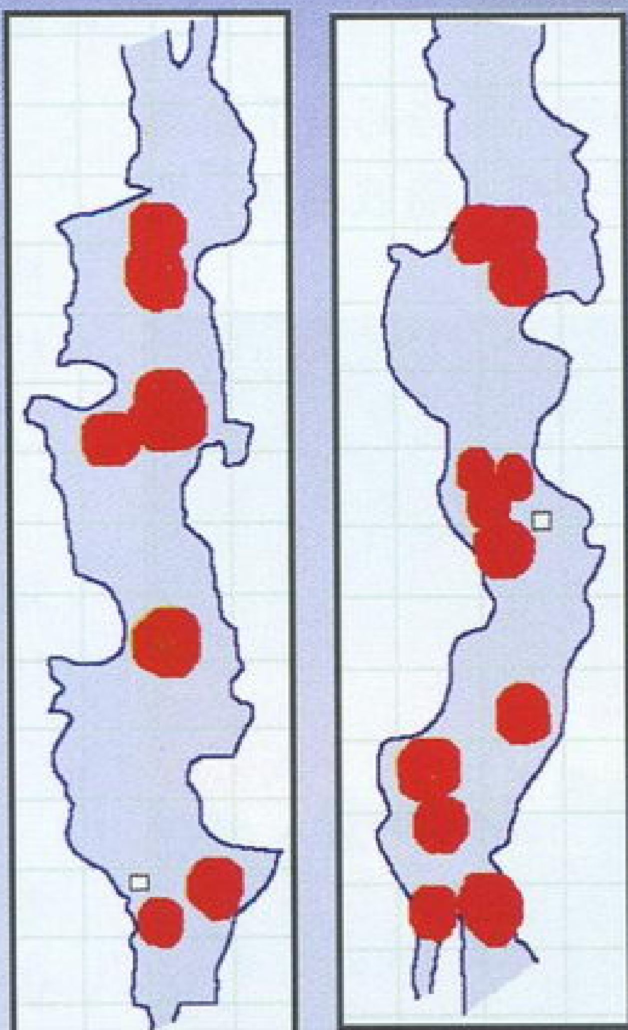
在“雷平原”不断地会有雷落下，在落雷（画面闪光的那一瞬）之前按下○键的话，就可以避开雷，如果连续避雷的话，就可以按照你连续回避

的次数在"リンの旅行公司·雷平原店"附近出现放有不同道具的宝箱。另外，连续回避次数可以利用记录点、暂停来维持。

能够得到的道具一览

5回：エクスポーション×2
10回：メガポーション×2
20回：MPスフィア×2
50回：攻击力スフィア×3
100回：回避スフィア
150回：ラストエリクサー×4
200回：火星の圣印

雷平原地图



红圈内为频繁落雷的地方



迷你游戏：找蝴蝶

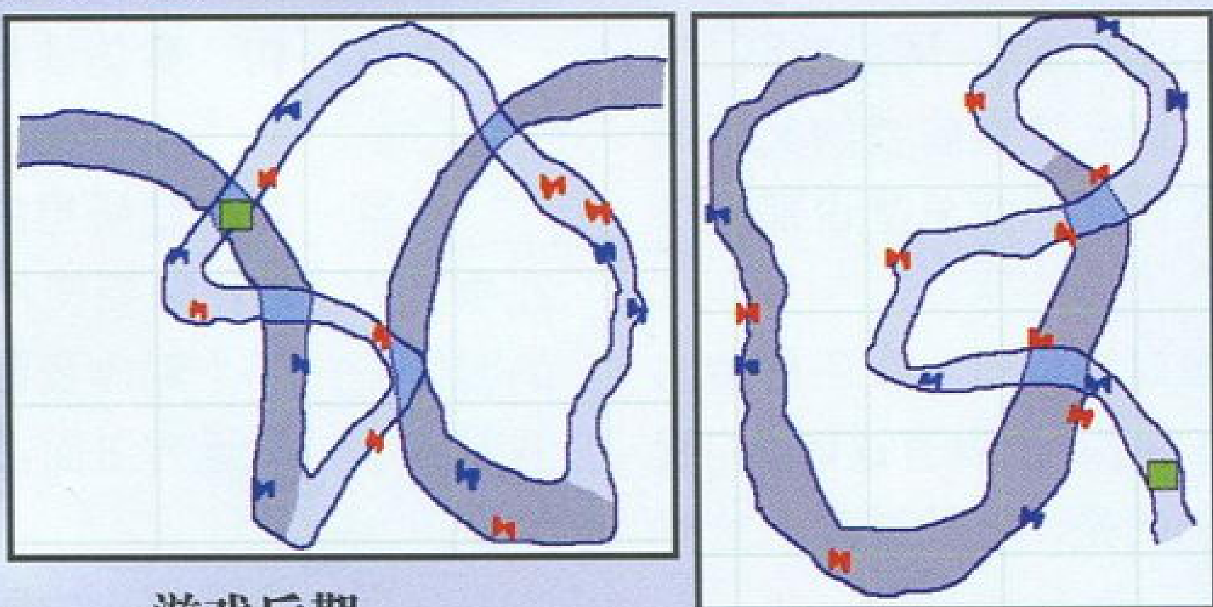


地点是マカラーニャの森

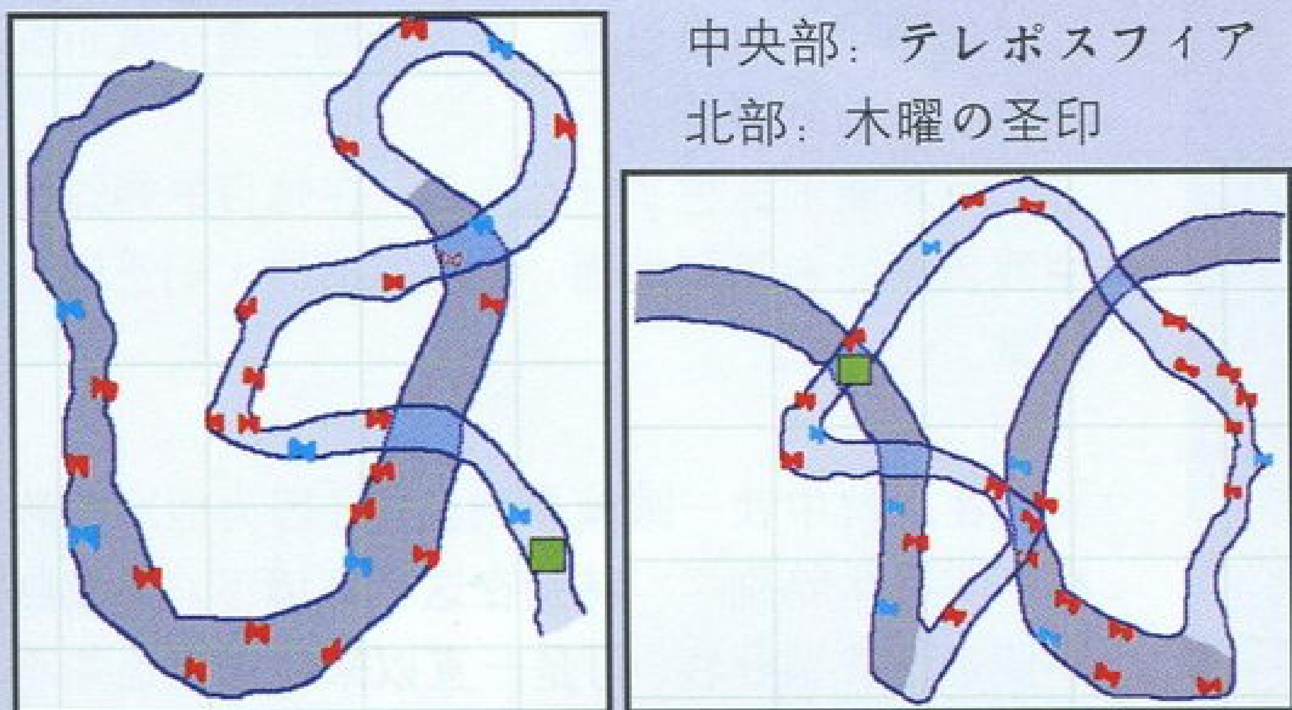
在这里，碰到其中一只蝴蝶后，就开始在限定时间内找到总共7只蓝色的蝴蝶，碰到红色蝴蝶的话，就强制与怪兽作战，而且无法逃跑。在找蝴蝶的时候，只要身体接触到蝴蝶就可以了，不用按○键。成功地找到全部7只蝴蝶后，装有道具的宝箱就会出现。

所得道具

游戏中期
北部：エーテル
中央部：MPスフィア



游戏后期
中央部：テレポスフィア
北部：木曜の圣印



其它

アルベド语辞书



在《FFX》的世界中，"アルベド语辞书"散布于各地的隐藏的地方，如果能够收集足够多的辞书，泰达就会学会阿尔贝多族的语言。学会语言后，就可以听懂、看懂阿尔贝多族的语言了，同时这些辞书也很能满足一些玩家的收集癖好。

アルベド语辞书号	入手场所
アルベド语辞书1▲	在刚来スピラ世界时的サルベージ船甲板上
アルベド语辞书2	ビサイド村内讨伐队宿舍
アルベド语辞书3▲	连络船リキ号的动力室内
アルベド语辞书4	キーリカ村的酒场
アルベド语辞书5▲	ウイノ号操舵室内
アルベド语辞书6	在ルカ城体育馆大门前左边的地下室，即"ルカ＝スタジアム·地下フロアB"内
アルベド语辞书7	在ルカ戏院（ルカシアター）的接待处前的梯子上
アルベド语辞书8	在ミヘン街道旅行公司和リン对话就可以得到
アルベド语辞书9	ミヘン街道新道北部，巡回僧シェリンダ所在的地方再往南一些
アルベド语辞书10	キノコ岩·断崖，在地图的左上方向环形曲折的路里
アルベド语辞书11	ジョゼ街道
アルベド语辞书12	幻光河北岸シパーフ动物处的一处阶段上
アルベド语辞书13	グアドサラム遗迹家
アルベド语辞书14▲	在雷平原对リン的提问用"まあまあ"回答
アルベド语辞书15	"マカラーニャの森·湖への道"中有"オオアカ屋"的地方
アルベド语辞书16	サヌビア沙漠·东部基玛力所在的地方的附近的建筑物内
アルベド语辞书17	サヌビア沙漠中央部的右边有塔的地方
アルベド语辞书18	サヌビア沙漠中央部的看板处
アルベド语辞书19*	アルベドのホーム，进入アルベド后，地图的左侧
アルベド语辞书20*	アルベドのホーム·居住区在那个密码式宝箱的房间内
アルベド语辞书21*	アルベドのホーム·メイン通路
アルベド语辞书22*	圣ベベル宫·僧官专用通路
アルベド语辞书23	ナギ平原·中部，最左边的悬崖
アルベド语辞书24	レミアム寺院外的左上角
アルベド语辞书25	"盗まれた祈り子の洞窟"
アルベド语辞书26	オメガ遗迹，4个呈环状摆设的宝箱的左上侧

集齐了所有的"アルベド语辞书"之后，就可以从飞空艇的リン那里得到"逆转の键"。

注：▲表示错过后可以在以后的"沙漠のオアシス"中获得。*表示错过后就没办法补救。

アルベド语辞书合成晶球

因为"アルベド语辞书"实在是很多，要想集齐非常难，所以游戏中就提供了一个所谓的"アルベド语辞书合成晶球"，这个晶球可以把记忆卡的其它进度的记录中所找到的"アルベド语辞书"全部合成起来，也就是说，如果你的记忆卡中如果已经有了集齐"アルベド语辞书"的记录，那么现在就可以读懂アルベド语言（自然也就能看懂一些隐藏的提示，从而获得隐藏的道具）。

可以乘坐飞空艇自由行动后

除了去发展剧情的地方外，还可以到达一些隐藏地点探索秘宝、展开冒险。进入这些隐藏地点的方法就是飞空艇画面的"インプット"和"サーチ"，两项菜单。

インプット

在斯彼拉的各地隐藏着一些有关于1000年前的遗迹的提示，这些提示不但本身所处的位置很隐蔽，而且还都是用阿尔贝多的语言写的，所以要想解开这些谜可谓颇有难度，以下是几个被解读出来的密码：

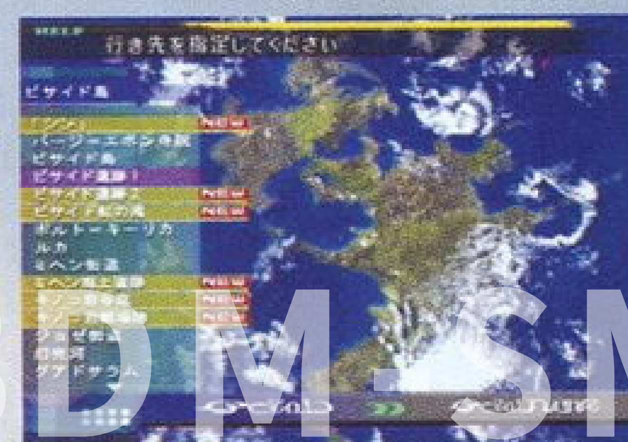
"ごっどはんど"：出现"キノコ岩谷底"
"びくとりあす"：出现"ビサイド遗迹1"
"むらさめ"：出现"ビサイド遗迹2"

サーチ



在地图上任意地到达选择一个点进行搜索，可以选定一些自己认为比较特别的点探索。在这里探出来的地点不能直接去，探出来的地点会被一起放到飞空艇的第一个选项"リスト"（地点列表）内，只有在"リスト"选择后才能去一些隐藏的地方。主要的隐藏点如下：

（地点用坐标形式表示，左边的数字为X轴，右边的数字为Y轴）



サヌビア砂丘＝（15，41）
バージ＝エボン寺院＝（16，57）
ビサイド虹の泷＝（31，73）
ミヘン海上遗迹＝（34，58）
キノコ岩战场遗迹＝（42，57）
オメガ遗迹＝（74，3）

文:Alxia

也许这真的是最后的一次了！因此，我只是想告诉大家，那个动人的故事。

NO1:【ザナルガンド】

繁华的大都市【ザナルガンド】，四处五光十色，我们的主角泰达是这个城市闪电球界的明星。今天晚上就有一场比赛。

和门口画面左边的三个男孩说话，可以修改主角的名字。走到人群当中便会发展剧情。

泰达不愧是这个城市的明星，有很多的FANS，好不容易终于到了比赛的场地。

正在泰达大显身手的时候，意想不到的事情发生了！在人们毫无反抗的情况下，"辛"来到了这个全机械化的城市。毁灭，这是它想要做的惟一的一件事情。

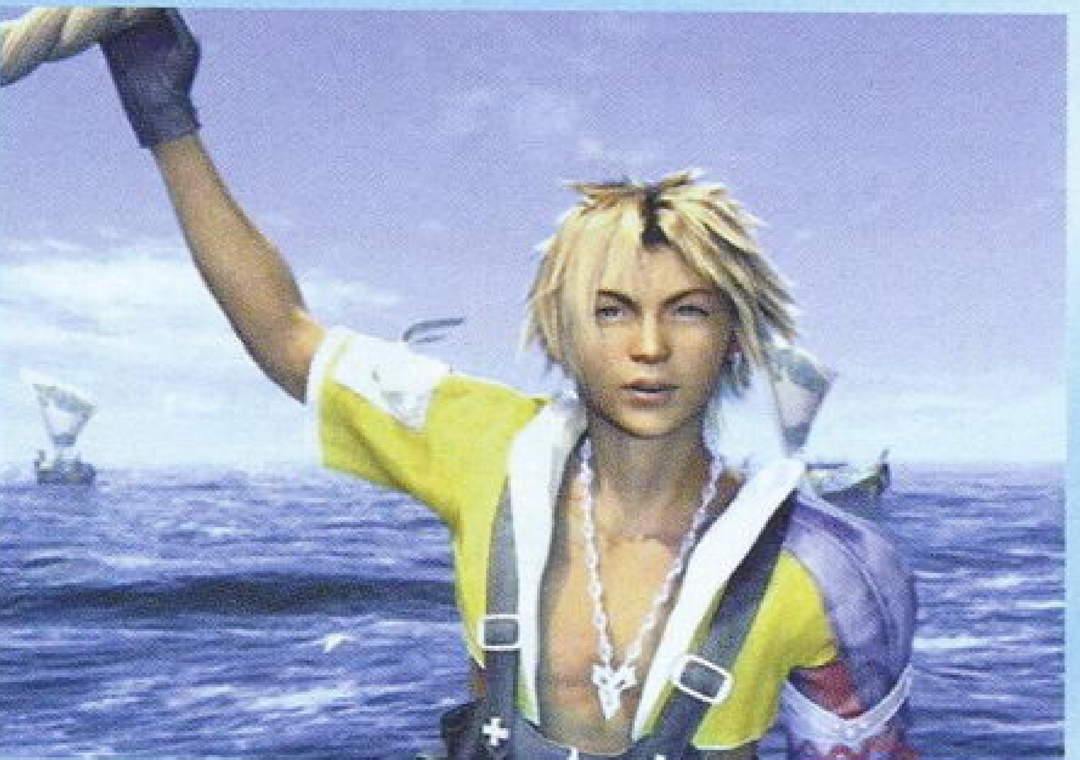


泰达在奥隆的帮助下，得到了父亲留下来的剑，并和奥隆一起并肩作战。

第一场战斗的对手就是"辛"的鳞片跳蚤【コケラくず】，当然这些都是让大家来熟悉战斗系统用的，所以应该是一刀一个，很简单的战斗。当它们背上开始发光的时候就要注意一下，因为会出特技【トゲ】。【コケラくず】的数量的确相当多，但是我们的目的只是向前逃亡，所以只需要击败正前方的敌人便可以了，后面的敌人暂且不用去管它。

一直向前，便会遇到游戏当中的第一个BOSS【シンのコケラ：エムズ】，这个BOSS的攻击方式很单一，只会用重力魔法【グラビデ】，虽然可以削减比较多的HP，但是不至于让大家GAMEOVER。值得一提的是奥隆的OVERDRIVE技【牙龙】，可以一下子解决掉BOSS周围所有的跳蚤，而且也可以对BOSS造成重创，不妨试试。如果玩过《FF Ⅷ》的朋友都应该很清楚，赛尔特技的出法就是输入特定的指令，这次换奥隆了。只要在规定的时间内按提示输入正确的指令，招式的攻击力便会上升。

击败了【エムズ】，但是那些【コケラくず】仍然在不断地攻击主角，而且这次的数量远远地超过了前次，一样地前后夹击。在奥隆的指示下，直接攻击油桶【タンクローリー】，便可以



我只是个过客。

夕阳西下，身在天涯。

四下漂浮着无数七色的魂，那些都是千百年来在死之螺旋中浮沉的绝望化成。随波逐流，凄美如花。



决战前夕，终于可以放下武器。曾经生死的战友坐在微弱的火堆周围，共度这可能是最后的一夜。

而这一去，究竟能不能回来，真的没有人知道。

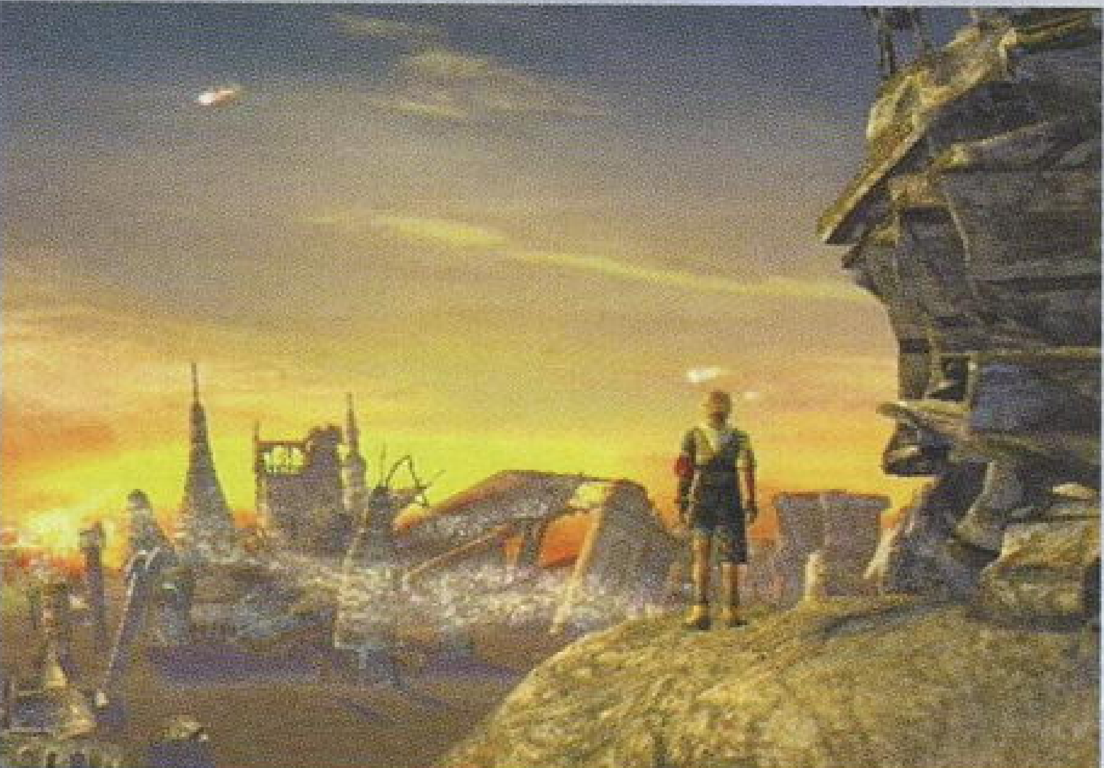
我终是忍受不了这沉默，起身走向近处的山崖，那里可以看到我们最后的目标。

我想要说些什么的，但最后却只是伸出手按了下她的肩膀，一切等到结束吧。

1000年前。

我是大都市札那尔港多（ザナンガルド）后起的闪电球星，隶属于札那尔港多·阿贝斯队。但我知道无论我怎么努力，都无法摆脱我的父亲的阴影。无论什么时候，人们提起我总是说那是杰克的儿子。

我讨厌这样，但是面对观众时，我还是会忘记这些事，全心投入比赛中去。也只有这时候，我才会完全忘记父亲。讽刺的是，我的球技，恰好是他的遗传和他的教导。



这一次的比赛吸引了有史以来最多的观众，我的出现也恰如预料般引起了小小的轰动。在为几个女生签名之后，又遇到几个想要我教闪电球技的小男孩，看到他们期待的笑脸，我立刻答应了他们晚上可以教——这时一个奇怪的声音在耳边响起。

"晚上不行。"声音的主人是一个用斗篷包住全身的小孩子。

"为什么？"我看着他。但随即我又转身对那些孩子道歉，告诉他们只能改在明天了。说完这些话我才意识到我对那神秘小孩的话竟然不假思索地认可了！这是从未遇到的事情，我回头想再仔细看看那孩子的时候，发现他已经消失不见。

文：慕容非

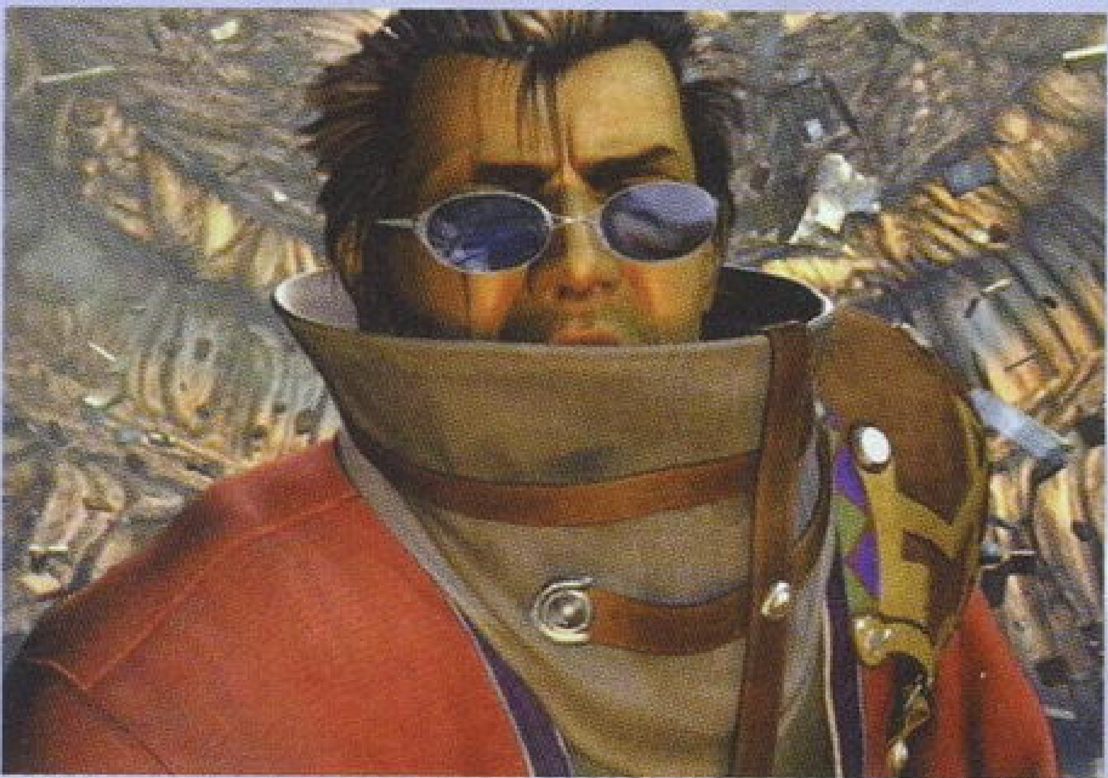
带着疑惑的心情进入比赛场地，观众的欢呼声此起彼伏，热烈的气氛感染了我，我深吸一口气，准备迎接这场比赛。

闪电球是在水中进行的，很久之前人们便掌握了控制足够使水球悬浮在空中的力场技术，这样闪电球就改成在这种球体中进行，这可以使观众们更加清楚地看到比赛。

现在力场已经启动，水正被缓缓注入，映着灿烂的阳光，好像水晶一样。等到水被注满成球体，比赛就要开始了。

奥隆这时来到赛场附近，他是个穿着红衣戴着墨镜的大叔，戴墨镜的原因是因为他的右眼不仅失明，还有一道很深的伤痕在脸上。

奥隆看着眼前繁华的都市，眼中丝毫看不到情绪的波动。他转过身看着远方的海面，那里已经逐渐显出一个球形的突起。



而这一切，竟仿佛都在奥隆的预计之中。

比赛一切像我所想的一样，对手很快就没有还手之力，当我想要使用必杀技来个精彩的了结的时候——那个动作我要跃离水球来到空中——我看到了这时远方海面上出现了另一个巨大的水球！

几乎在我看到它的同时，水球中发射出无数光线向着城市袭击过来，整个赛场，整个城市都发生了剧烈的爆炸。

我本能地抓住了什么东西，在炫目的爆炸光中我自半空中落到地面，惊惶失措的人们正四下逃窜。

在人群中我一眼就看到奥隆，因为他冷静的样子实在太特别了，特别在这个环境下。虽然自小便是他在照顾我，可是一直以来他对我也并不会有什么特别的热情。



"奥隆，你怎会在这里？"我想不到他会来闪电球场的原因。

"我在这里等你。"又是莫名其妙的话，不过

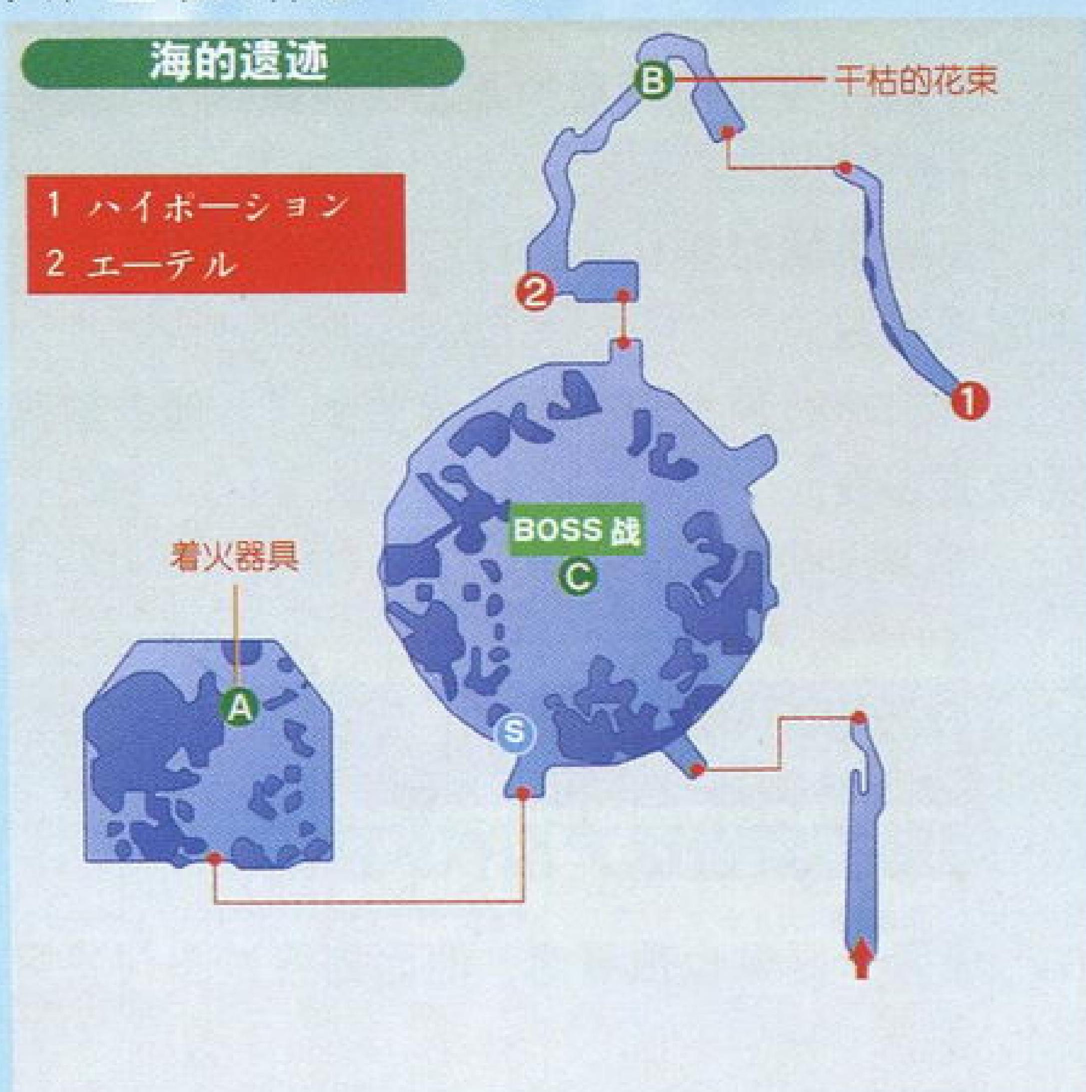
结束这里的战斗危机。

【ザナルガンド】完全地被摧毁了，泰达被吸入了一个不知名的世界里。

NO2：【海の遗迹】

当泰达醒来的时候，发现自己来到了一个陌生的世界里。只有那几只海鸟在身旁萦绕，除此之外，没有一个人。往前走，便会出现桥断掉的剧情，主角会来到水中，碰到食人鱼【サハギン】，打倒两只以后，BOSS怪鱼【ジオスゲイノ】便会出现，而且更想着吃掉我们的主角。这个BOSS是在战斗中出现的，因此玩家没有时间进行回复，不过回复也是没有必要的，因为【ジオスゲイノ】的攻击方式是【HP半减攻击】，就是说，他的每次攻击都只会对泰达造成HP一半的损失，而且当泰达的HP变为1的时候，伤害值便为0。

逃过了怪鱼的追捕以后，终于来到了废墟的中央广场。到附近转转吧，可以找到【枯れた花束】以及【着火器具】，记得在取得【枯れた花束】那道门的门口还有一个宝箱。最后在广场的中央，生堆火休息一下吧。



有件事情先提个醒，在废墟的神殿外大家可以找到【アルベド语辞书合成スフィア】，今后如果想知道神秘的【アルベド】族的语言就必须收集齐26卷【アルベド语辞书】。每一本书上都只有2－4个单词，而且这26卷书分别在世界的各个角落，因此想收集齐还是要花费相当多的精力的。

好景不长，还没有休息几分钟，怪物【クリック】就出来攻击泰达了。不过这场战斗不再是孤身一人了，当泰达受到一定程度的损伤以后，一班神秘人物便会出现，而当中的少女更是会主动地来帮助泰达，她的特殊指令是【偷盗】和【使用】。最简单的介绍就是从怪物身上偷盗手榴弹，然后使用反过来攻击，很爽哦。手榴弹是可以不断地盗取的，因此两人协力，应该很快就会干掉



我已经习惯了。



跟随转身离开的奥隆叔叔沿着宽阔的高速路奔跑。在来到天桥上的时候，奇怪的感觉再次出现，我回头，果然看到那个奇怪的孩子。

周围的世界仿佛一瞬间“静止”下来，在这个诡异的环境中，我清楚地听到那个孩子对我说了一句话：“……不要哭。”

当周围人群再次动起来的时候，那个孩子已经消失了，我一直没法看到他的脸，一切仿佛梦一样，那孩子没留下任何痕迹，从周围人们的反应来看，他竟仿佛从未出现在这里。

但我却知道，他的确曾经站在我的面前。

奥隆站在不远处等着我，我刚想问他有没有看到那个孩子时，他抢先说了句话：“看那边。”我顺着他的目光看过去，一个巨大的水球悬浮在空中。



“看到了么？那是我们召唤来的‘辛’。”

一阵爆炸声传来，一只巨大的怪物正破坏着这座城市，随着它触手的抖动，它抛出一只只鳞片，那些鳞片落到地面竟然变成一只只恶心的小怪物，正朝着我们飞快地爬过来！

“‘辛’……”在我来得及发问之前，小怪物已经把我们包围了，奥隆叔叔取出一柄发出红光的巨剑递给我。

“用这个。”

我只好接过，但随即被那柄剑惊人的重量压得差点倒在地上，这柄剑的重量远远超出它看起来的样子！

“那是杰克给你的礼物。”

“……父亲？”我犹疑着。它太重了。

“要学会使用它，就要参加实战才行。”奥隆显然看出来我的窘况。

在我歪歪斜斜地控制之下，那柄剑竟然真的杀死了几只怪物，被杀死的怪物消失在空气中，我知道那些怪物们都变成了魂。

奥隆轻而易举地解决了其余的怪物，带着我向那抛出鳞片的巨型怪物走去。

虽然那怪物看起来很可怕，但是在奥隆的面前它显得很弱，在我们杀死它之后，更多的魂消散到空中。

电视墙上还是可以看到杰克的笑脸，但我现在想的只是尽快逃离这里。

但奥隆叔叔却说迎上去比较好，我也只好跟着他。对于这种危机环境，我一点经验都没有，我所懂的就只是闪电球吧！

但接下来的小怪物越来越多了，在奥隆的指示下我击毁了路边的能源装置引发了剧烈的爆炸，爆炸杀死了所有袭击我们的怪物，但是天桥也被炸毁了。

可是我也被爆炸的气流冲到了天桥外，虽然最后我抓住了断裂的桥梁，可是那不能提供足够的力量让我回到上面的。奥隆叔叔站在桥上看着我，我大声向他求救。

奥隆叔叔向我伸出手来，但是半途又缩了回去，反而回头看着那半空中的水球，那个叫“辛”的东西现在已经开始变形了，变得像一个深邃的洞，周围的东西正缓慢地被它吸进去。

“可以了吧……”奥隆自语。

我只好努力向上爬，在我终于回到桥面的时候，奥隆一把抓住我的衣服。我的怨气还没有得到发泄，正当我要质问他的袖手旁观的时候，发现“辛”的力量已经开始将我们身边的东西向上吸起。我自己仿佛也要离开地面了。

“感觉好么？你的命运注定如此，没有人能代替你。这本是你的故事。”

好奇怪的话。这是我被吸入“辛”之前最后所想到的。

朦胧中仿佛有声音传来，我不知道那是不是父亲的声音，听起来很像啊。

“父亲……”

我想到许多事情。为什么我会变成现在这样？这是什么地方？我感觉我昏昏沉沉好想睡去……

好像在做梦一样。梦中我孤单地站着，只有一个人的孤独的梦。我想要有人救我离开这个梦，无论是谁都可以。



一个充满孤独感的梦。

当我醒来的时候我发现自己身处一片海洋之中，觉得头很痛，在朝天大叫几声之后情绪镇定下来。

灰暗的天空中不时地闪着电光，在闪电中可以看到远处有一栋建筑，环顾四周，好像也只有那个地方可去。

在我靠近那座建筑时，海水中出现了异样的波动，几只从未见过的生物正用凶恶的目光瞪着

这个BOSS。

然而，事情并不是泰达想象中的那么顺利。那帮人带走了泰达。那是泰达晕倒前最后的意识。



NO3：【サルベージ船】

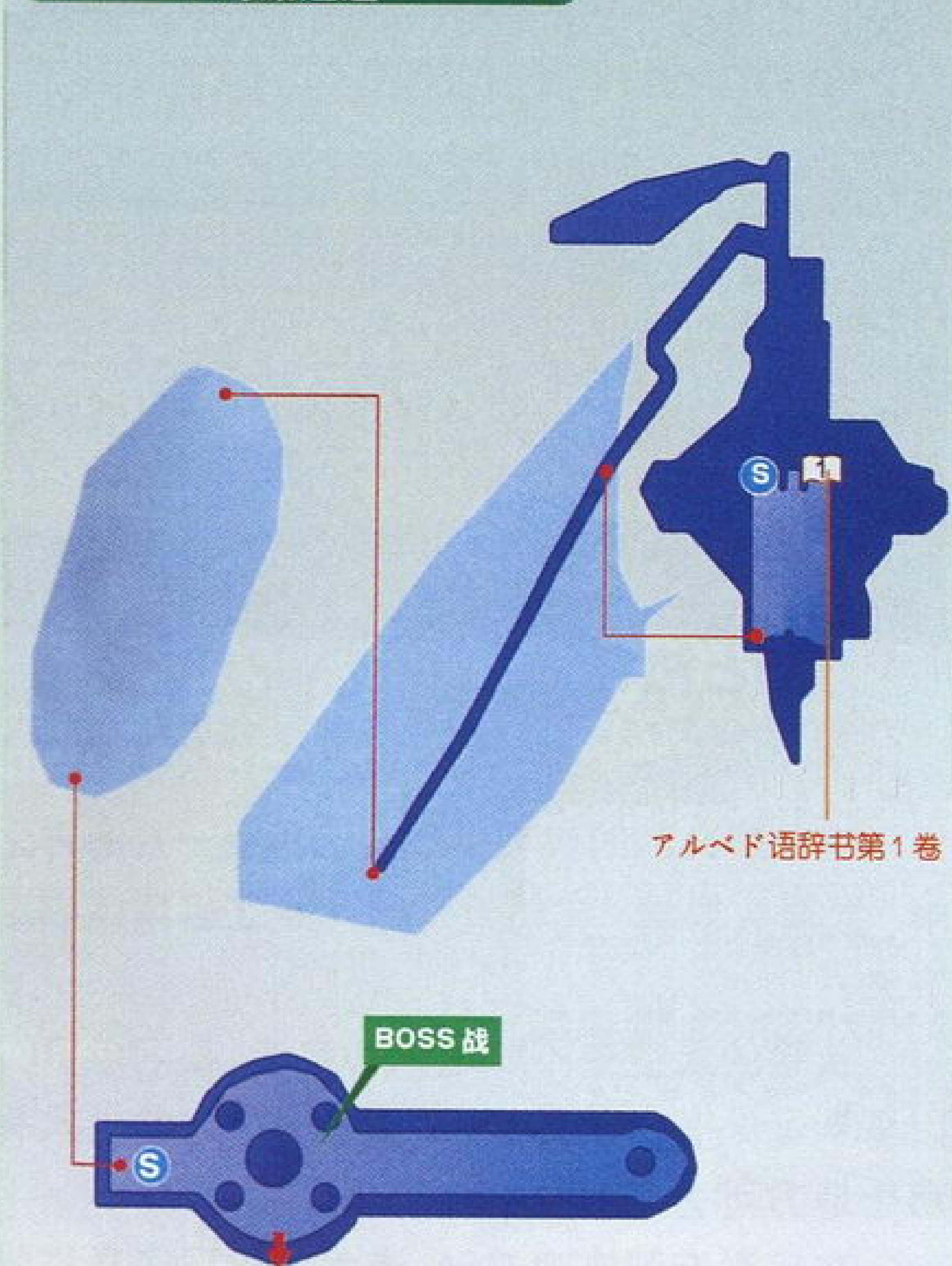
现在才知道语言不通真的是一件很麻烦的事情。我们的泰达居然成为了船上的阶下囚。

不过还是很好，有手语，我得知了他们需要我们的泰达帮一个忙，这个问题也没有什么的，不就是游泳么？更没有想到的是，那个少女居然会我们的语言，真是不可思议。而且，那个少女还告诉我了【スフィア盘】的使用方法，我这才明白了怎么提高自己的等级，比如HP、MP、特殊技能等等。准备完毕之后，我和那个少女开始了冒险。我们的目的地是海底的遗迹。

对了，忘记告诉大家了，请在可以自由行动的时候一定不要忘记取走甲板上的【アルベド语辞书第1卷】。

NO4：【海底遗迹】

沿着提示用的海底电缆向下潜进，泰达和谜之少女来到了一个海底的遗迹。沿着画面上红色箭头的提示方向前进，便会顺利地找到电源装置并启动它。在回船的路上会遇到BOSS【トロス】。当它受到一定程度伤害以后，便会逃到玩家攻击不到的地方，然后在一下【TURN】之后使出强烈的攻击【たこあたま】，这个时候玩家必须使用特定指令转移自己的位置，然后注意防御和补HP，在两人的合力下，解决问题应该没有什么困难。



顺利地完成了任务，泰达和谜之少女回到了我。我知道对于我这样的非法入境者它们是有理由采取粗暴手段的，可是我也不想就这样成为食物啊。这样只好先动手了！

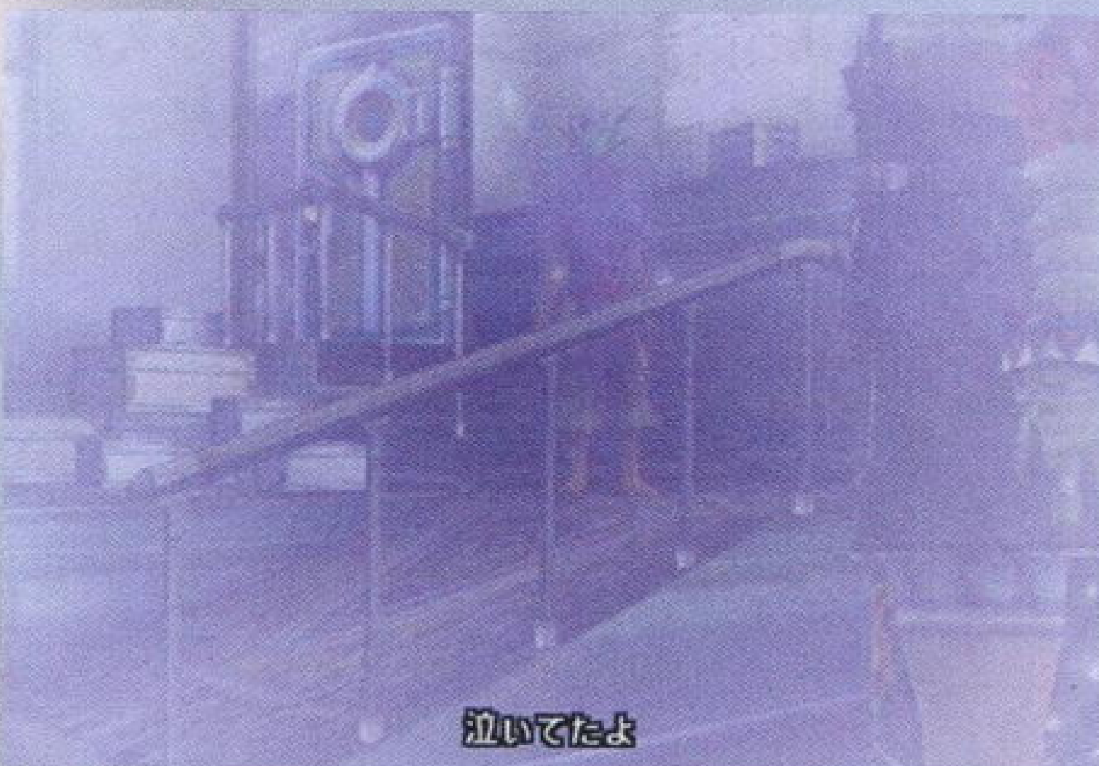
当我以为已经摆脱了危机的时候，那些幸存的恶鱼忽然四下逃窜开去，等到其中一条被突然出现的巨大黑影咬住时我才发现自己面对着更大的危机！想也不想我立刻开始逃跑，幸好多年的闪电球训练使我有超人的游泳能力，经过一番紧张的逃窜，我终于在那怪物咬上我的前一刻逃进一个狭小的山洞里，身后不停地响起那只愤怒的怪物撞墙的声音。

事情变得越来越糟了。我感觉梦想和希望已经离我远去，这里是一个充满绝望的地方。

身处一个遗迹的内部。我叫了几声，发现只有自己一个人在这里，奥隆不在身边了。

又冷又饿的感觉非常地难受，这是以前身为明星的我所不曾感受过的。

在周围的石室中我找到了引火的工具，尝试了好多次之后终于用这种原始的敲击方法生起了一堆火，在火的温暖下，疲倦加饥饿的我倒在地上睡着了。



“究竟是怎么回事啊？”

“一个不小心的意外……”说话的是奥隆叔叔。“我确信那是因为你的缘故才发生的……”

“我来到这个鬼地方就是为了听你说这些！？”我生气了。

“今天……恰好是她的忌日。”

“嗯？”

“我会让你独自留下来哭泣……”

“我才不会哭！”

一个陌生的女性出现了：“但你确实哭泣了……”

好熟悉的声音。

火熄了，我也从梦中挣脱，正当我想要再找一些木柴来生火的时候，又一只怪物出现了！

战斗进行到一半，一群奇装异服的人出现在遗迹中，他们使用枪械一下子就击倒了那只怪物。

“YOMIYU HATSUKOOGA？”

“MAMONO GA！SHINDENSHI ZATESE UNGA！”

“HOFUGA！HOFUSHI CHIYASSEU！”

“TAHHI YAFUA！？”

“YASSE！”

“SHINDEN GASSANA？”

“HOO SOCHIMA KIASA HAMI”

“GARE GAMO！KUMESHI YUESE MIYOFU！”

“ZOREN！”

这便是他们用枪指着我说的话，可惜我一个字也不懂。

虽然我很感激那些人，可是他们显然不准备友好地对待我。

那个看起来是首领的女性接近我的时候，脸上完全看不出敌意，可是正当我疑惑着她为什么靠我这样近的时候，她已一拳打在我的肚子上，由于冻饿的关系，我的体力已经变得很脆弱，立刻昏迷了。



原来外面的世界真的不怎么美好……

我醒来的时候，发现自己被放在甲板上，有人监视着我。

我的呻吟声大概被监视者听到了，他立刻紧张地看着我。

“TONHAKIRU KISENO！”

“我受伤了！”

“FUZORUHAMO MIMIHA！”

“……败给你了！说什么嘛！”

“KOHIKOOMU ARUSHINKINO！”

那男子好像也很着急，他比划着试图向我解释什么。

“我不明白你说什么啊。”

“KAANHAMIOA……”

“我说我不懂你的意思！”

“CHIRAYA！”那人忽然回头。

“YASSE！”是那个狡猾的女子的声音。

“你帮我们工作，我们就会收容你，OK？”

终于听到自己能听懂的人话了！我很激动，激动得几乎可以忘记自己饥饿的肚子。



“你能听懂我的话？我知道！我会工作的！”

“很好，你游泳很好吧？我们将要去这海底的一个遗迹去，那里虽然已经被废弃了，可是应该还有一些能量可以利用，现在就由你跟着我去修复那里的能源装置。”

在遭遇一只怪物之后，我们成功启动了海底遗迹的能源装置。

船上。少女给泰达带来了食物，并和泰达交谈。交谈中，泰达才明白少女名字叫琉库，而且得知他们交谈时候使用的就是【アルベド族】的语言。当谈到故乡的时候，琉库告诉泰达，他所存在的繁荣的都市【ザナルガンド】已经在1000年以前就被“辛”所毁灭了。正当泰达困惑的时候，“辛”再次出现，泰达和刚刚认识的琉库再次失散，独自掉落到了海中。



NO5：【ビサイド岛】

当再次陷入昏迷的泰达醒来的时候，发觉自己来到了一个岛边。不仅如此，泰达看到了好久都没有看到过的闪电球了，相当地兴奋，也通过闪电球，他结识了一帮朋友。在沙滩上可以取得相当多的道具，所以在跟瓦卡去村子以前请务必收集齐。由瓦卡带路，泰达来到了【ビサイド】村。当然，瓦卡也没有忘记教泰达一些必要的礼节。在村中的寺院可以了解到召唤士的存在以及不少相关的历史。在讨伐队的宿舍还可以找到【アルベド语辞书第2卷】，千万不要忘记拿。找到道具店做必要的物品采集后，来到瓦卡的家休息。晚上，泰达可以看到自己童年的影像，并了解到一些关于自己的身世。当醒来以后，自然是到寺院去了。

在寺院听到试练的召唤士迟迟没有出来，长此下去会有危险，于是，充满了正义感的泰达不顾众人的阻拦，闯进了【试练之间】。



这是玩家在游戏当中遇到的第一个【试练之间】，看似非常地复杂，但是实际上知道方法以后非常简单。首先是调查墙壁，然后在出现光印的地方用手去触摸，解开封印，便会出现楼梯。然后取得【封のスフィア】，继续下楼，便可以打开了另外一个房间的房门。取回【封のスフィア】到下一个可以安装晶球的地方使用，便可以进入一个密室取得【ビサイドのスフィア】，继续走，触摸墙上的封印，又会来到另外一个房间。取得【破のスフィア】，返回取得【ビサイドのスフィア】的地方使用，然后外面的一面墙壁会崩坏，这样便可以取得【ワイズロッド】，返回祭坛的地方，

回到船上，当我想跟着她进入船舱时被一个男人粗暴地踢到地上。

“我已经帮忙了！”我愤怒地叫起来，可是那显然还是没有用。

最后只有我独自坐在船舱外面对着冰冷的海风。

“真的好饿……”



在我被饿得神智恍惚的时候被人用脚踢醒，抬头看到那女子端来一盘食物！我立刻打消了发泄怒火的念头，狼吞虎咽地专心对付那盘珍贵的食物。

由于过于激动导致有些食物卡在喉咙里，我难受得不知怎么办。这时那女子递给我一壶水，在接过水的时候我觉得她就是这世上最善良的人了！不过让我奇怪的是我感到她看着我的目光里竟然已经没有了敌意，反而多了点玩味的样子，十分奇怪。

在解决了食物问题之后，我乘着她心情显然不错的这个时候问起她的名字。



“你叫什么？”

“我叫琉库。”

“我叫泰达，现在我们算是认识了！这好像是我们第一次‘交谈’呢。”

“我倒不期待‘交谈’，大家都认为CHU是恶魔啊。”

“CHU是什么东西？”

“CHU就是‘你’啊！”

“好怪异……你们是什么人啊？”

“……我们就是阿尔贝多族人，相信你听过这个名词。你厌恶阿尔贝多吗？”

“厌恶？我才刚刚见到你们……”

“你是哪里的人？”

“札那尔港多！我是打闪电球的，我是那儿的顶尖球星！”

“你头被打伤过吗？”

“你们刚才的确打过我的头……”

“那你还记得什么别的事吗？”

“记得啊！札那尔港多……闪电球比赛……‘辛’在比赛中袭击了札那尔港多……我和奥隆一起逃跑……后来我被吸到……说这些让我回忆的事情我的头很痛，我……我说的很奇怪吗？”我注意到琉库的表情在变化。

“看起来你真的曾经很接近‘辛’，不要担心，相信这件事可以解决。和‘辛’接近的人神智总会有些混乱，你就当是做了个梦吧！”

“我……不太正常？”

“是啊，接近‘辛’的空气怎会无毒呢？”

“为什么？”

“……札那尔港多早在1000年前就已经被‘辛’完全破坏了。”她停了停，“不过你可能真的是职业的闪电球手。”

“1000年前！我亲眼看到‘辛’毁灭札那尔港多的！那会是1000年前吗？我决不会相信有这种事的！”

大家都有一段时间没有说话，我知道琉库没有欺骗我的理由，可是……



“好吧，不管怎样，如果你真的是闪电球手，那么去卢卡的话可能会有人认得你，那里就要举行闪电球联赛了。”

“……卢卡？”我真的没有听说过这个地方。

“放心吧！我会让你安全到达卢卡的，现在我要和大家说一下，你等我一会。对了！到了那里你不要说自己是来自札那尔港多之类的话，札那尔港多是艾本教的圣地，你说那个可能会激怒不少人。”

札那尔港多是艾本教的圣地？我不信那里还有什么能够剩下来……

艾本？“辛”的空气？毒？卢卡？

我一定是来到了一个很远的地方……突然很想回家了……

……难道真的隔了1000年？

……我不会相信的。



船忽然震荡起来，四处传来阿尔贝多人的惊叫声，可以辨认出“辛”这个音节，难道“辛”追着我来到这里吗？

我掉进了水里，这次我的水性派不上用场

把刚才的【破のスフィア】装上去，又会出现另外一个房间。把祭坛推到你认为是对的地方（这还叫攻略？呵呵，看看地板啦）谜底就解开了。当然，祭坛推错了，可以用闪光点来复位。

终于，我遇见了今后会在一起战斗的伙伴，兽人基玛力、黑魔导师露露，当然，还有通过试练刚刚成为召唤士的尤娜。

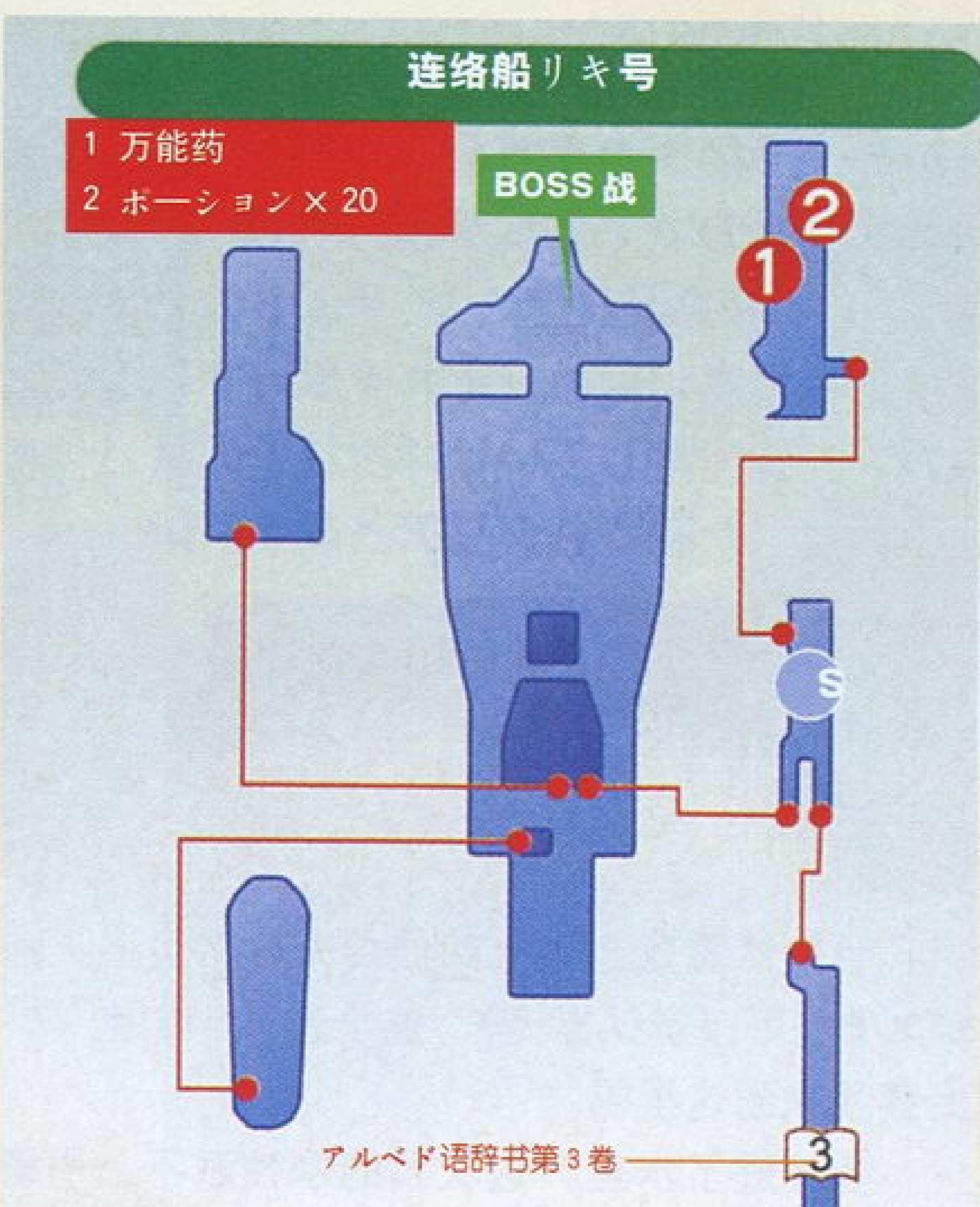
离开寺院以后，尤娜便在村中向大家展示自己试练的成果——召唤魔法。全村上下为之庆祝，决定开一个庆祝会。晚上的庆祝会上，泰达和尤娜聊了很多，看来泰达另有企图哦。

第二天，主角和尤娜一起去往港口。在越过山谷遗迹的时候，基玛力会向泰达挑战。这场战斗比较艰辛，最好是好好装备一下，并蓄满OVERDIRVE槽。当基玛力的体力损失750的时候，战斗便会自动中止。尤娜和露露会重新介绍基玛力给泰达认识。于是众人一同上了【连络船リキ号】。



在【连络船リキ号】上可以找到很多的道具，当然还包括【アルベド语辞书第3卷】，一定记得拿走。在客房里有一个盛装【回复药】的行李箱，可以连续踢20下，拿到20个【回复药】。四处逛得差不多了，再回到瓦卡那儿和他对话，接着就去找尤娜……

就在快到目的地的时候，"辛"居然再次出现了。这次玩家面对的是"辛"的背鳍，由于距离的限制，因此只能使用远程的间接攻击，比如【龙剑】、【魔法】、【召唤兽】等。还有一点要注意，BOSS会和三只跳蚤一起出现，而当三只跳蚤都被消灭以后是会再次补充上来的，因此，最好的建议就是消灭掉两只，剩下一只。再其次就是一定要注意HP的回复。接下来还有一只另外



了，在巨大的漩涡中我失去了神智。

我慢慢醒来，这次竟然还是在海中。而琉库显然不在周围，正当我思考要怎么办的时候，我的头被什么东西狠狠敲了一下。

从那触觉我便知道那是闪电球，一看之下果然是。一时兴起我便表演了一个比较华丽的招式将球踢了回去，果然换来一阵惊叹声。

等到我走到岸边，为首的那个红发男子看着我用热切的语气让我再表演一次，对这样的要求我是从来都不拒绝的，于是又表演了一次。



太好了，现在我感觉非常好了。

"看起来你一定不会是业余选手，请问你是哪个队的？"那红发男子问道。

"札那尔港多·阿贝斯队！"我脱口而出，等到别人都以看怪物的目光看我的时候我才想起琉库曾经对我说的话。

"札那尔港多……什么啊！札那尔港多·阿贝斯队……"人群中响起议论声。

"啊……这个……我曾经太接近'辛'了，现在头脑没法清醒，我连自己从哪里来和现在哪里都不知道！"我赶紧解释。

人们释然的表情告诉我他们相信了我。

"你中了'辛'的毒，但你幸存下来了，感谢艾本。"他转身让其他队员继续训练，"我叫瓦卡，我们刚才正在训练。看样子你大概饿了，和我回村子找点吃的吧！"



这个时候听到这样的声音真像是天籁一样悦耳。

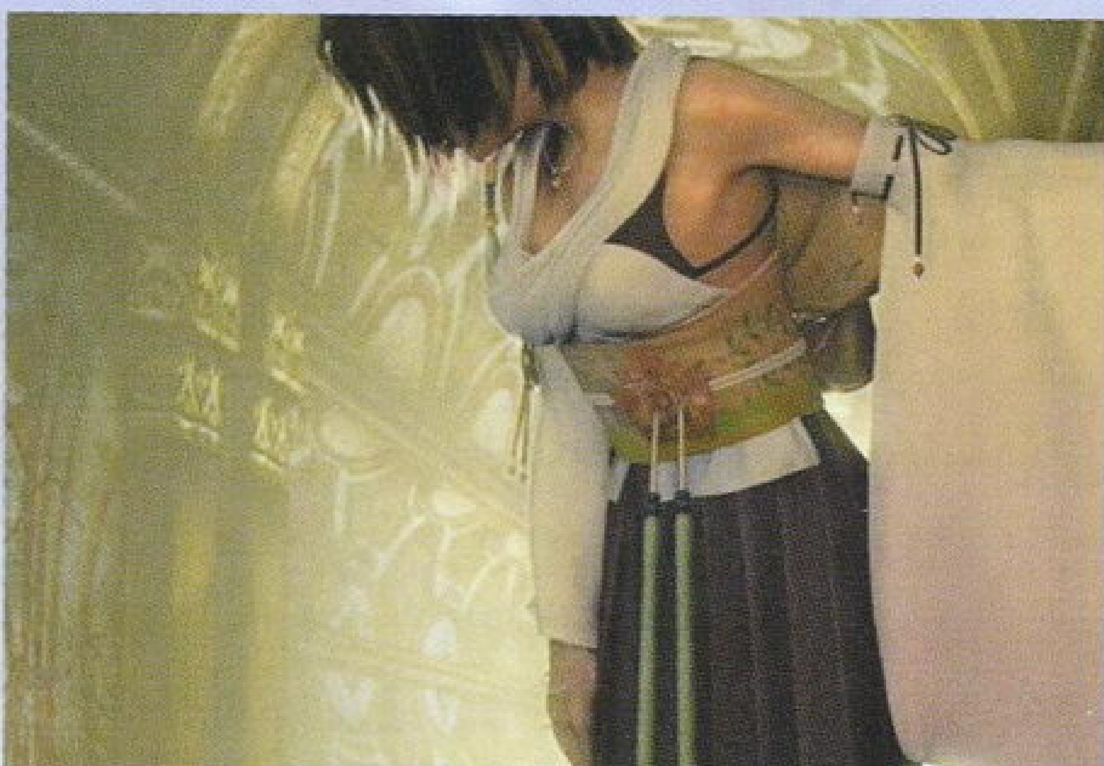
瓦卡看上去是个非常好相处的家伙，但……我不想问他太多。

"那个……札那尔港多在1000年前就被摧毁了吗？所有的一切只剩下废墟，是吗？"我忍不住问瓦卡。

"很久以前在斯彼拉有许多大城市。充满着机器文明的大都市彻夜不眠。但也因此每个人都依赖着机器，仅仅为了享受生活而活着。但后来……你知道……'辛'在毫无预警的情况下来临并摧毁了这些古老的城市。札那尔港多首当其冲。但那都是1000年前发生的事了……就像你说的那样。'辛'用它的能力惩罚着人类。它的行为……使我非常愤怒，因为它使我们今天必须忍受着艰苦的生活。现在人们最重要的是如何忏悔他们的罪恶。我当然能理解，但有时我认为它是可以避免的……"

我想起琉库所说的话。
……但这些也不能怪我吧？

"哈哈哈！但当我听到你说札那尔港多的阿贝斯队时我笑了。谁知道呢？或许真的存在一个叫那个名字的队伍啊。不过在那种懒散的生活环境下，他们不可能很出色的。但那不包括你……你知道。"瓦卡爽朗的笑声感染了我，我的心情好了许多。



瓦卡的热情极大地鼓舞了我，我很高兴。但我仍然在思考……

这一切因"辛"而发生，如果我再发现"辛"的话……或许我能回到札那尔港多。但在那之前，我应该停止为我是谁我在哪里而感到困惑。虽然很难停止这些苦恼的想法，不过现在事情变得好一点了，仅仅是……好一点。

跟着瓦卡来到山崖边上，一不小心被他踹到海里。

"你干什么！"我真的要发火了，以为我没脾气么！不过跟着他自己也跳了下来，原来他不是故意作弄我。

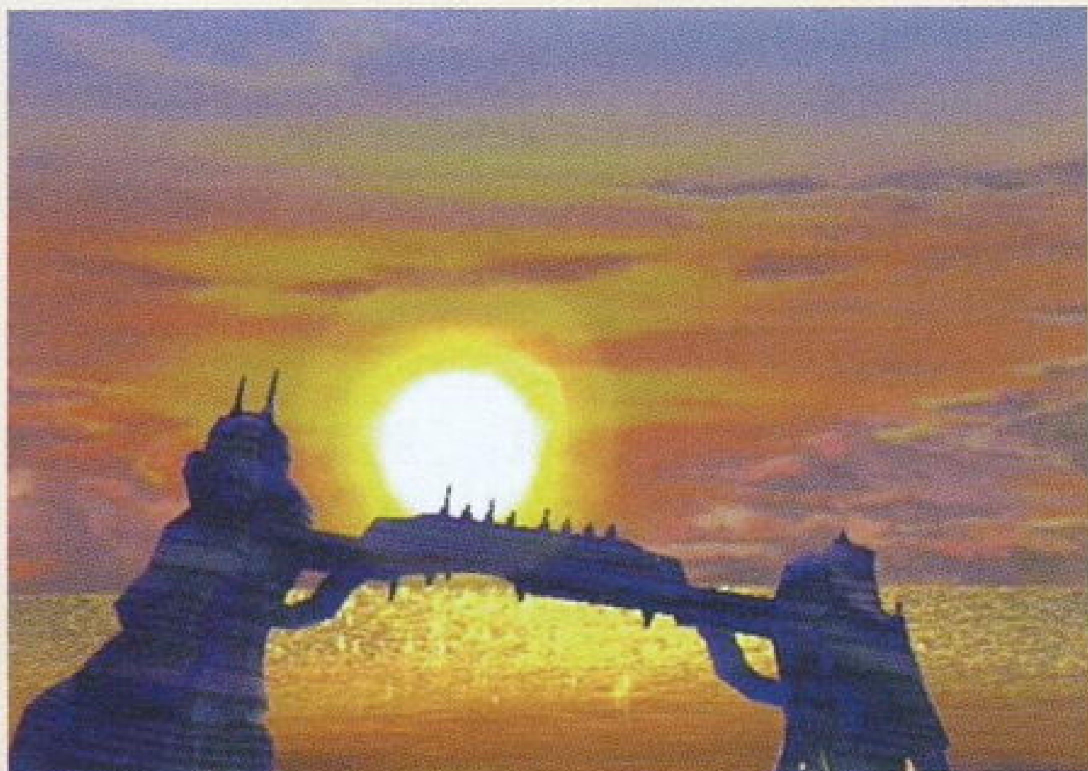
瓦卡从水中抬起头来又笑了起来，忽然伸手勾住我的脖子。

"啊！我有一个请求……"

"想让我加入你们的队伍吗？"

瓦卡显然被我这样快猜中心意弄乱了阵脚，他呆了一下，有些尴尬地说："闪电球联赛就要开始了，全斯彼拉的强队都会来卢卡比赛，你那么





的怪兽，最好让BOSS一直保持着盲目的状态，用瓦卡的特殊技可以轻松地实现。每过2～3个回合，BOSS便会进行一次漩涡攻击【スクリュー】，将会造成HP130左右的损失，因此HP下降到250左右的时候请一定为己方个人做单独的回复。

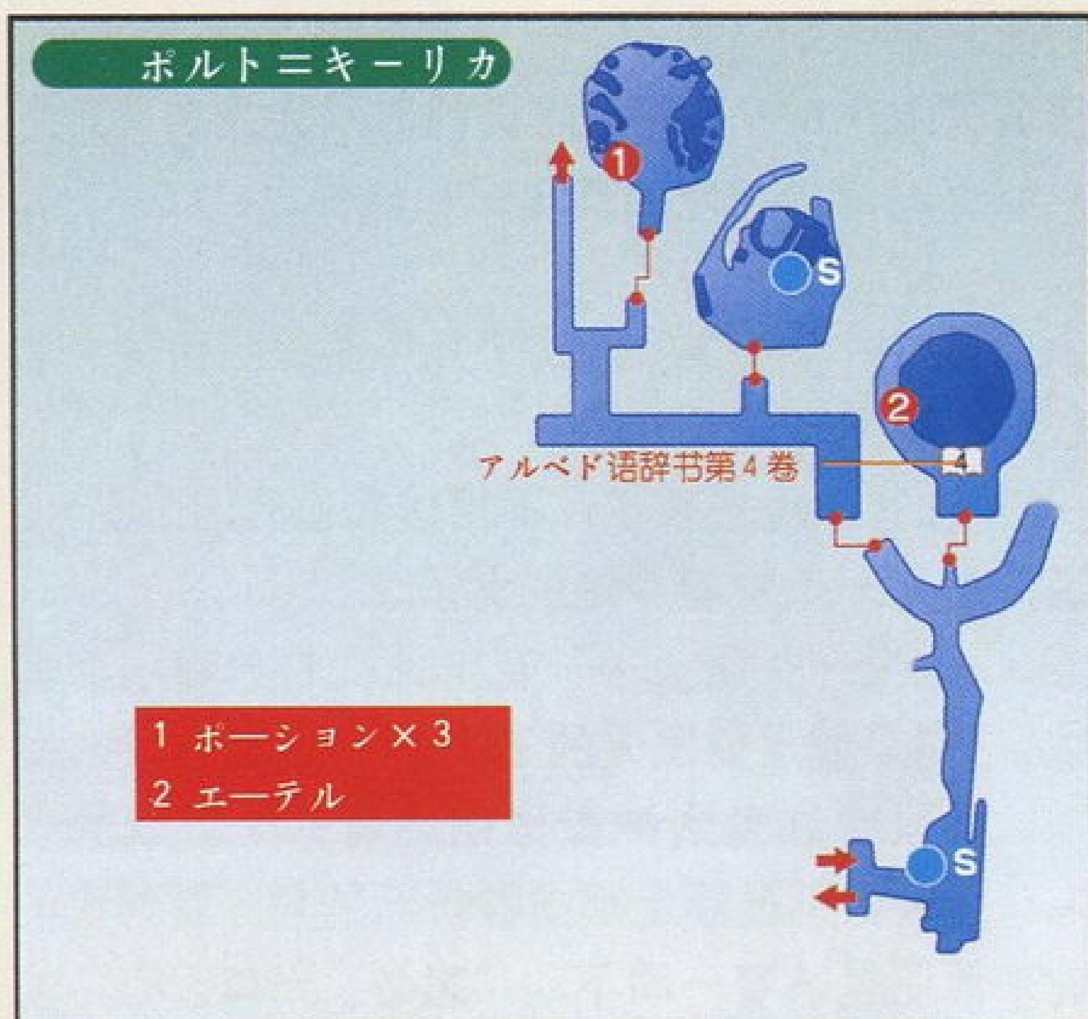
战胜“辛”之后，众人得到了暂时的平安，但是旅行的目的地【ポルトニキーリカ】却因此变得面目全非，很多居民在这次灾难中丧失了自己的生命。

NO6：【ポルトニキーリカ】

【异界送】，是只有召唤士才会跳的舞蹈，他的目的，就是为了超度那些因为“辛”丧失生命的人的亡魂。

尤娜主动为村民的亡魂进行了【异界送】的仪式，悲怨而凄美。亡灵，因此得到了解脱。村民们为了答谢尤娜和众人，一致留众人在村中住宿一晚。第二天清晨，泰达便可以四处在村中行走了。

又是【アルベド语辞书第4卷】，地点在酒场柜台上，记得调查哦。



回到村口，众人都在那儿等待着泰达的归来。然后一起向着森林中的寺院迈进。

通往寺院的道路上有怪花拦路，其能力不下于刚才的BOSS，所以战斗前应该去SAVE一次。当然也可以绕开那条路，不从广场中央通过，这样虽然会很绕路，但是可以第一时间去往寺院。

穿过了森林，来到了【キーリカ寺院】。没有想到的是“辛”又来袭击众人。这次是【シンのコケラ：グノウ】，他的双手可以阻挡众人对他核心部位的攻击，所以必须先消灭他的两只触手，然后用火魔法攻击其本体。若召唤兽的OVER-DRIVE满了，就更有胜算了。

通过了重重的考验，泰达一行人终于来到了第二所寺院。不过却阴差阳错地发生了一些小插曲，泰达一行又来到了【试练之间】。

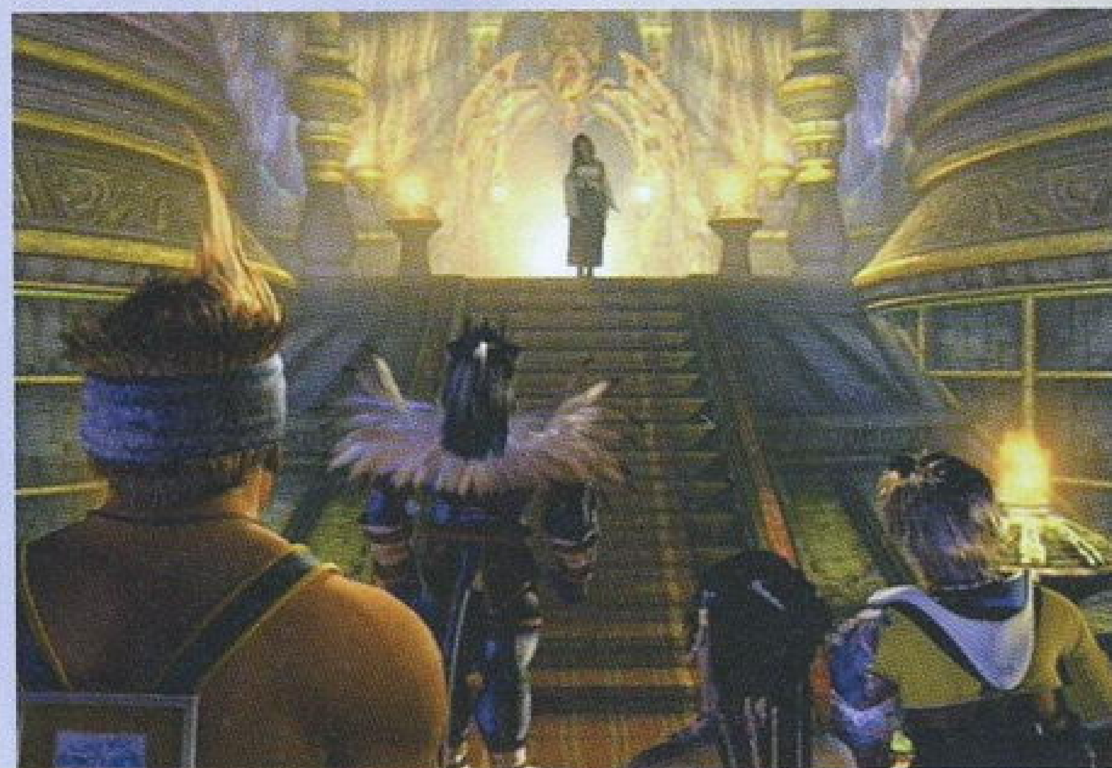
厉害，说不定可以见到认识你的人啊！”

虽然我知道在这个世界不会有人认识我，可是我还是答应了他，也许会有机会遇到“辛”吧。

“好吧！”于是我答应了他。

“太好了！就等着比赛啦！”瓦卡很高兴。

闪电球和“辛”；札那尔港多和斯彼拉，这之间有一些联系的，是吧！



“这里就是我长大的地方，5岁的时候我开始玩闪电球，10年前我成为职业球员。”他停了一下，“但这10年里我们的球队从来没有在联赛中取胜过……现在我在考虑该退役了……”瓦卡显得有些不快。

“我退役的另一个原因是我有了一个新工作在等着我……”

“10年没有获胜的球队！哈！”我惊讶得叫起来。

瓦卡脸红：“去年本来可以获胜的……后来我……在比赛中分心了。”

“很好的理由啊？”

“你很酷。”瓦卡叹气。

“所以你想在退役前取胜一次，是吧？你们的口号是什么？”

“……那个，可能没什么用吧，我们的口号是‘不求取胜，重在参与’。”

“这样！下次别人问起战斗口号的时候你应该回答是‘胜利’！要想取胜必须要这样！”我热心地指点他。

“好吧！……就‘胜利’！”

在村口遇到两个人，提醒我们要注意附近的怪物。他们离开后瓦卡告诉我他们就是讨伐队的队员。看到我茫然的表情，瓦卡摇头道：“关于讨伐队的事，你还是直接到村里的讨伐队宿舍去问他们吧！”

这时候我的肚子饿得叫起来。

瓦卡拍拍我的肩，带着我来到他住的地方。忽然他问起我还记不记得祈祷的礼仪，在听到我连这个也忘记的时候他吓了一跳：“这个也忘记了！这是一定要会的啊！”说完他示范了一连串动作要我照做，等我照样做出之后才要我到寺院见过召唤士后去找他吃饭。

我以前从没祈祷过，所以我不知道什么礼仪。

这个姿式，是从前我还是闪电球员的时候，用来表示胜利的祝福的姿式啊！

我来到讨伐队的宿舍。

那两个讨伐队员在里面，我知道他们的名字是加塔和鲁加。

加塔：“就是你被‘辛’攻击了吗？，真的是这样？”

“是啊，当时情况很糟。”

“那么‘辛’可能就在这个岛附近！它会藏在这里！”

“这当然可能！”鲁加说。“如果它接近这里的话很可能将会攻击我们。不管怎么样，我们必须重视这一点。”

“对不起，我记不起这些事情。我连讨伐队都不了解……”我提出我心里的问题。

鲁加说：“‘辛’的毒……加塔，你告诉他吧。”

“讨伐队的组建为的就是对抗‘辛’。我们在斯彼拉各地招募了志愿者加入队伍。讨伐队的前身是由米亥恩大君主创建于800年前的‘赤斩众’。其后这个组织不断壮大，不断与‘辛’做着斗争。”



“与‘辛’交战了800年……也没有打败‘辛’？”

……

鲁加：“讨伐队只能够改变‘辛’的行动路线……我们的任务就是尽量保护城市不受‘辛’的袭击。”

“那么就没有人能打败‘辛’吗？”

加塔：“……‘辛’的毒真的那么可怕吗？”

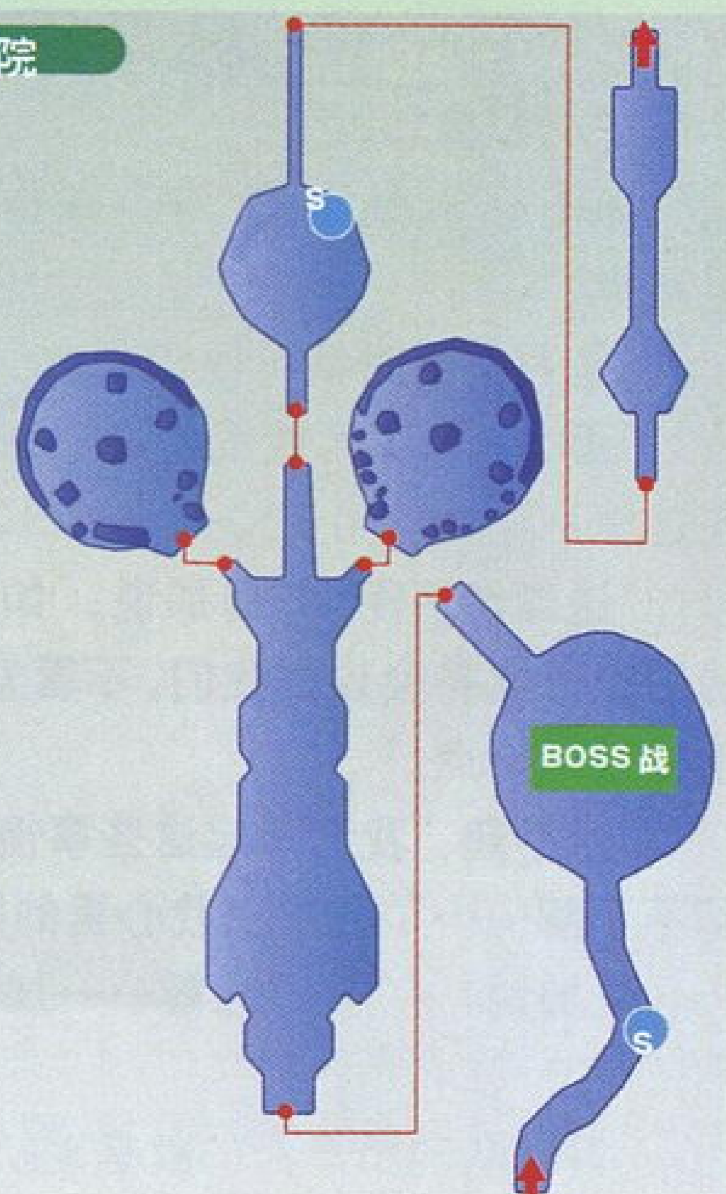
鲁加：“不，这已经算好的了。”他转向我：“这个不该由我们告诉你，去寺院祈祷吧！你或者可以自己想出来。”

我在村民那里听到了不少关于艾本教的传说，艾本教是为了对抗“辛”而创的宗教，目前已经是遍及整个斯彼拉世界的惟一大教。而所谓的祈祷礼仪也是由艾本教传播开的。

这世界的确有很多我所不了解的东西。

来到村里的寺院，一些人正在以瓦卡教的那种动作向神像做着祈祷，一位老年僧官指着



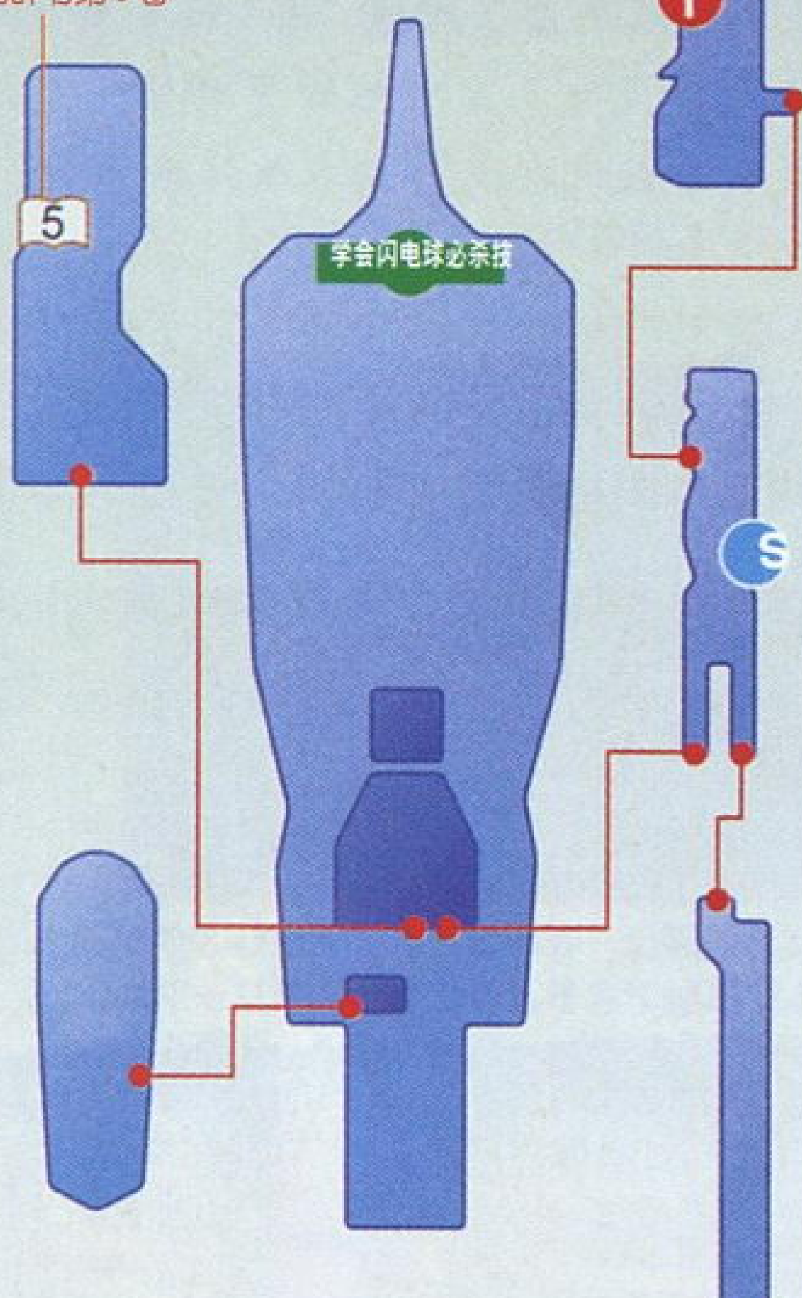


这次过关的方法如下：首先取得【火焰之石】，把它安在门框上面，大门被烧开后取下【封印之石】，放到正门的大门上，大家看到封印没有？但是现在还解不开。把【火焰之石】取下来放在中央大门上，封印完全出现了。然后用手触摸，解开中央大门的封印，于是可以拿到另外一个【火焰之石】，放到和刚才那个【火焰之石】相对的方向的墙上。出现了一道门和一个祭坛吧？把取到的【封印之石】放到刚才取下【火焰之石】的右边的墙上，然后取回一个【火焰之石】放到最深处的门上，OVER！

NO7：【连络线ウィノ号】

取得了火焰召唤兽伊夫里特以后，众人便朝着海港开进，在此之前，泰达有自由活动的时间。因此，没有取完道具可以趁着这个时候去取。返回码头以后，众人便朝着下一个目的地出发了。

上船之后已经是晚上了，所以自由活动的机会不多，但是这船上有【アルベド语辞书第5卷】，所以大家记得在自己自由活动的时间取得它。泰达先在船尾的楼上听到露露和瓦卡在讨论守护者的事情，但是好像只是涉及她个人。和尤娜对话后，在船尾的甲板上调查就会看到一





身边的神像告诉我那就是大召唤士布拉斯卡大人，自从10年前他成为大召唤士后，到今天才能作为御神像被人们膜拜。

“大召唤士？那是什么？”

我的问题引起了所有人的注意，我赶紧解释那是因为“辛”的毒气——想不到“辛”已经多次帮我的忙了！

不管我如何努力从谈话中学习，我总会碰到各种陌生的事物……这让我感到很孤单。

“大召唤士是拥有莫大力量保护艾本子民的人，只有得到天赐的人才能呼唤来自天界的异兽，那都是艾本的恩惠。”僧官耐心地告诉我。

总之，他们是在感激那些做了好事的人。

“这些都是历代的大召唤士，从这边起是布拉斯卡大人……”



我回到瓦卡的屋子，但是饭还未做好，我只好听瓦卡的先睡一觉了。

朦胧中我听到有人叫瓦卡去看什么，但感觉越来越模糊……

童年的记忆中，我在船屋前面，看着大人们来回地忙碌着。

牧师说：“不管怎样，事情已经这样了！”

“你能帮我去看看发生什么事了吗？”那是妈妈焦急的声音。

“当然，已经有人去了！”

“他们干嘛要带我回来！”我的声音。

“你可能会死的啊！”妈妈说。

“那又怎么样？”

“你……那样讨厌你爸爸吗？”

我用力地点头。

“可是……如果你死了，就连告诉他你讨厌他也不能了啊……”

我睁开眼睛，瓦卡不在屋子里，于是到处找他。来到寺院里，看到瓦卡正在和僧官说话。

“怎么了？”我上前问他。

“到现在召唤士还没有完成试练出来。”瓦卡显得有些不安，“应该说是准召唤士。”

“嗯？”

瓦卡看着寺院内部说：“那里面有‘试练之间’，想成为召唤士的人们如果能够通过其中的试练，获得召唤兽的信任的话就可以真正成为召唤士。可是从她进去到现在已经一整天了……”

“会有生命危险么？”

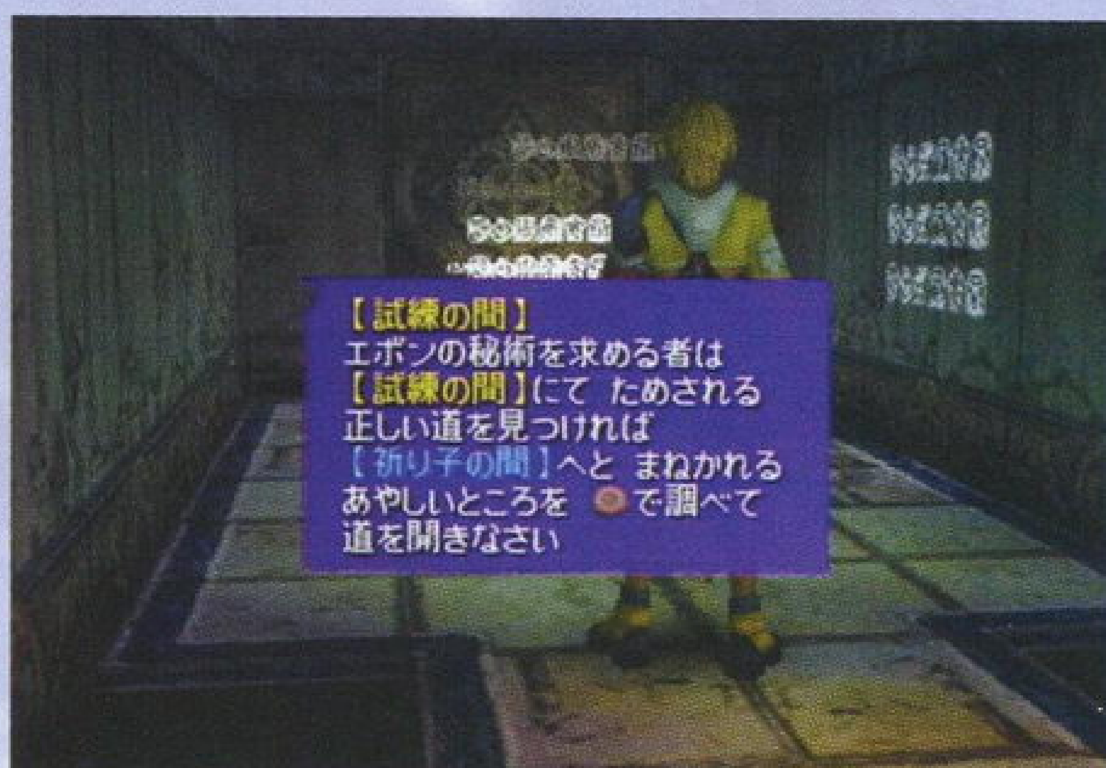
瓦卡点点头。

“那还等什么！进去救人啊！”

瓦卡拉住我：“照规定是不能进去的！”

“守护者之外的人不能进去！”僧官的声音在身后响起，我已进入寺院内部。

瓦卡追上来拉住我，我反问起为什么他自己也进来时，他说他也是那个准召唤士的守护者，并且解释说守护者就是保护召唤士在世界各地的寺院修行时的安全的人。



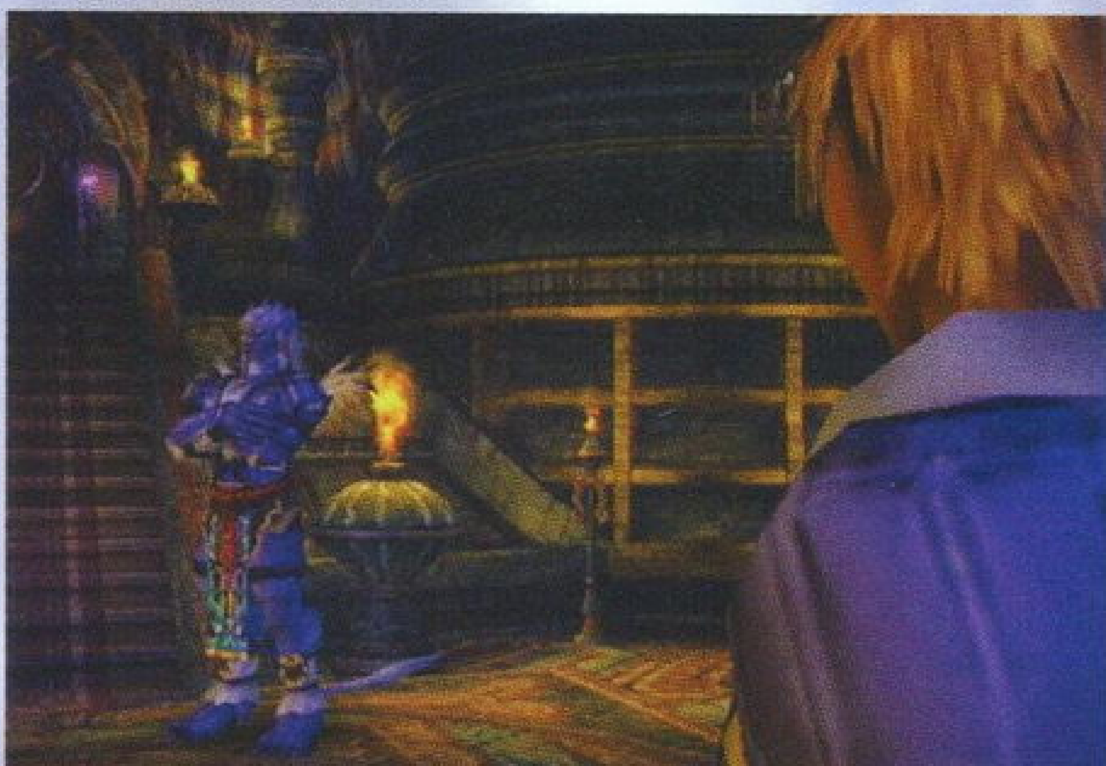
快到尽头的时候，瓦卡回头对我说：“这里面还有另外两个守护者，一个是无口无心的，一个是就要发火的！”他说这话的时候脸上居然有了点顽皮的表情！跟他的年纪相去甚远。

经过一番摸索，移动了几个晶球的位置之后我们来到最尽头的地方。

“你怎么也进来了！不相信我们的能力吗？”说话的是一个衣着冷艳的女子。

“这个……啊……”瓦卡回头看着我小声嘀咕：“这个就是要发火的了……”

我跟着注意到神殿里还站着一个沉默的兽人，他最特别是额上那支被折断的角，看到我们进来他还是站着一动不动，想必“无口无心”就是他了！



看到这样的人我当然有些害怕，于是我努力地用最可爱的表情向他搭讪：“啊……那个……准召唤士没事吧？”

回应我的是那个黑衣女性：“这人是谁？”

在我回答之前，神殿中燃烧的火猛地旺盛起

个闪电球，只要调查那个闪电球便会勾起泰达昔日的回忆，更会学会新的必杀技。所以在调查以前请大家务必记录一次。无论取得新必杀技成功与否，尤娜都会出现告诉泰达一些关于他父亲的事情。



NO8：【ルカ】

终于来到了【ルカ】，这里就是因为举办大型的闪电球比赛而闻名的。一下船便引起了一场闹剧，不过也终究是不欢而散。

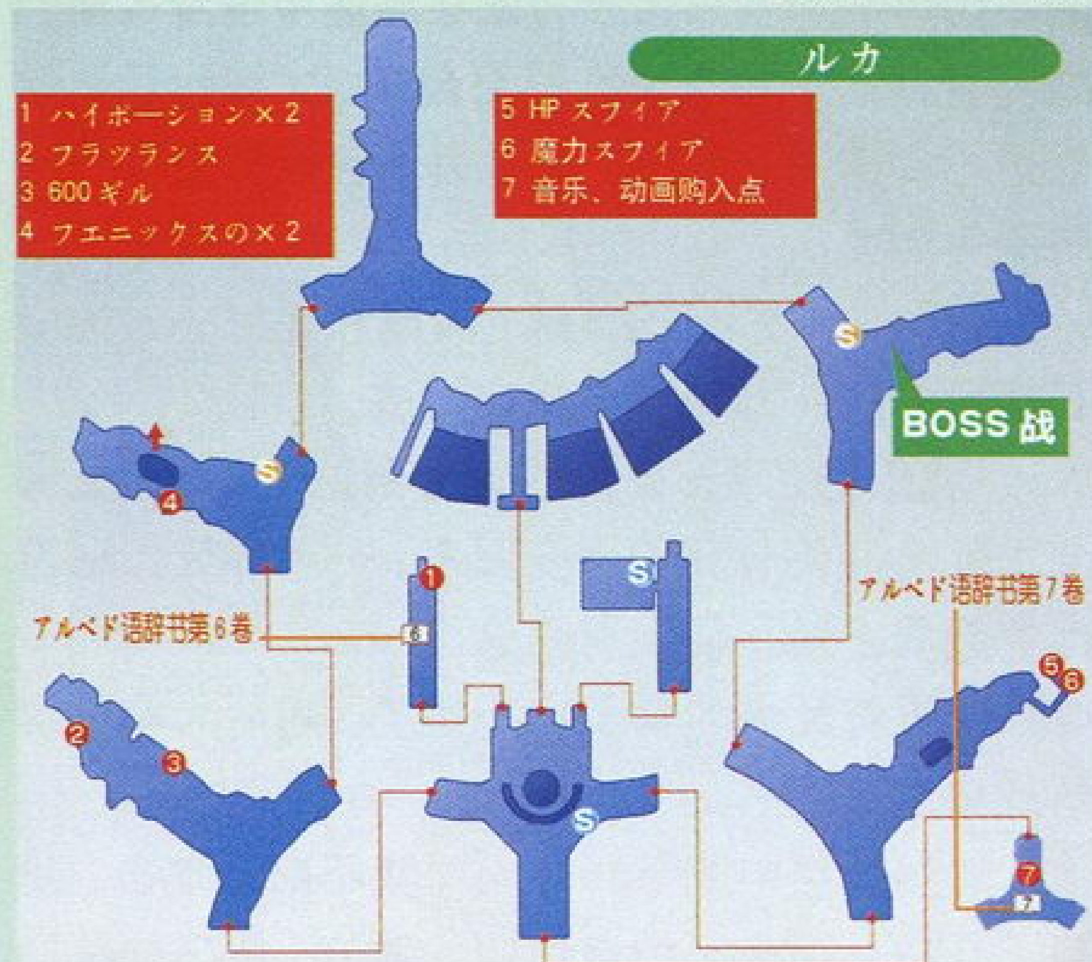
在街上听到了【エボン】教的主教通过2号码头靠岸，已经有不少人朝码头开进。作为召唤士的尤娜很想一睹主教的风采，于是便要求众人一同前往。

见过【シーモア】以后，画面便转换到了球员的休息室，在这里了解到了闪电球的作战方法。尤娜跑进来告诉泰达奥隆在咖啡屋的消息，于是泰达便向咖啡屋进发，途中更是遇到了不少的【アルベド】族的人。



咖啡屋在码头的南方，但是一场由基玛力所属的兽人族的两个人导致的事件却令【アルベド】族的人有机可乘，绑架了尤娜，并以此威胁瓦卡等人在比赛中投降，得知了事件后的泰达当然担心，因此和露露等人一起前往4号码头解救尤娜。千钧一发之际，众人还是登上了【アルベド】族所乘坐的船。

在船上可以遇见【アルベド】族的强劲兵器



来，瓦卡和另两个人脸上立刻显出欣喜的神情，跟着我便看到神殿里台阶上的那扇门被缓缓推开，跟着一个黑发女子扶着墙走了出来。

看得出她已经筋疲力尽了，脸上的汗珠在火光映射下闪闪发光。她试图走下台阶，但走了几步就向地面摔了下来！

我本能地想上去接住她，可是那个兽人的速度比我快得多，他用很轻柔的动作扶住那召唤士——实在不像他那种外形所能够做的事——从头到尾都没有看我一眼！

那女孩显然不像外表那样柔弱，很快她便自己站立了，接着向大家微笑着说："我成功了！我成为召唤士了。"这时我注意到她的眼睛，竟然有着完全不同的两种颜色！

看着这个被守护者包围的少女，我感到一种特别的熟悉。



真是很意外的事，本以为召唤士都是一些白胡子老爷爷的……

全村显然都知道了这个喜讯，所有人都来到广场上围着那个刚刚诞生的召唤士。这时我意识到在这里召唤士有着一种很崇高的地位，但究竟为什么这样呢？难道就因为他们可能成为大召唤士打败"辛"吗？

瓦卡拉住我的衣领把沉思的我带到广场中心，那里已经有一块圆形的简陋土台，而那个手持法杖的少女虽然还可以看得出疲惫，脸上却已经挂上开心的笑容。在村民们期待的目光中她缓步走上土台，我看得出她正在集中念力和什么做着沟通，等到她将法杖举过头顶的时候，天空传来奇异的声音，一瞬间，一只巨大的怪鸟已经从天而降落在召唤士的身边。

这就是召唤兽了吗？虽然看起来还好，可是巨大的体型还是让人有些害怕。

仿佛是在嘲笑我的胆量般，那少女竟然微笑着用手抚上那怪鸟的脖子，还亲热地用脸颊靠了靠它的脖子！而那怪鸟也毫无敌意地任由召唤士抚摸着。

周围响起惊叹的声音，整个会场沸腾起来，每个人都为召唤士的成功欢呼着，瓦卡和那黑衣女子走向召唤士向她道贺，人们仿佛已经忘记了"辛"的恐怖，沉浸在欢愉之中。

在这种气氛中，我感到一种久违的温馨，这是一个特别的日子，无论对别人还是对我而言。

夜晚的篝火边上，瓦卡向队员们介绍了我，同时宣布这次新的口号——"胜利"，看着队员们



纳闷的神情，他又强调了一句："将所有的球队击败！我们当然就会取胜！"

我知道那些队员们一定盼望着取胜的，从他们骤然热切的目光中就可以看出来，每个球员都想要胜利的，就像从前的我一样。

在他们高呼的口号声中我离开了队友，看到了那个召唤士就坐在不远的地方，不知为了什么，我向她走过去。

她身边的小女孩指着我大叫"破坏戒律的人"，那位看起来是她奶奶的老妇人好像也不欢迎我，我尴尬地停下了脚步，再次感到在这个陌生世界的孤独。

那女孩看到我了，她对那小女孩说我是为了救人才去的，跟着走到我面前向我行礼道谢："我叫尤娜，今天谢谢你救我。"

我脸上发热："我……什么也没帮上。只是多此一举吧！"

她笑了起来："没关系，我以前也鲁莽过的！"

时间仿佛停了一刻，我抓抓头发："那个……我看到你的召唤兽了，好厉害啊！"

"真的吗？"她又露出让我迷惑的笑容，"你认为我会成为大召唤士吗？"

在我弄清楚她说的话之前，那个敌视我的小女孩已经跑过来拉着她想离开了，于是我又看到她向我微笑着道别。

"明天见吧！"我记得她离去时的话，明天还会见面！

她见我迷惑的样子，又解释道："明天我们会一起坐船离开，我很想听你说关于札那尔港多的事情呢！"

我想我发呆的样子一定被不少人看到了，因为直到瓦卡走到我面前的时候我才意识到尤娜已经离开……

"很可爱吧？"

"嗯……"等我意识到这个问题是个陷阱的时候已经很迟了，因为接下来就看到瓦卡用严





【アルベートシューター】，但是现在击败它应该是不可能的，因为它的能力相当高。环顾一下四周，泰达发现有一个起重机和吊臂，虽然看似有用，但是却没有动力也是无法启动的。于是想到了一个好办法，用雷系的魔法对这个吊臂使用，只要达到3次以上，起重机便可以运作了。在泰达的操纵下，吊臂大幅地降低了BOSS的能力，于是胜利在望。

此时此刻，瓦卡方面也取得了比赛的最后胜利，可谓双喜临门。但是瓦卡却因为疲劳不能参加下一场的决赛，于是泰达自然而然地成为了队伍当中的首要角色。当然在这里一定要SAVE一次，因为这场比赛相信大家都不希望输掉吧。

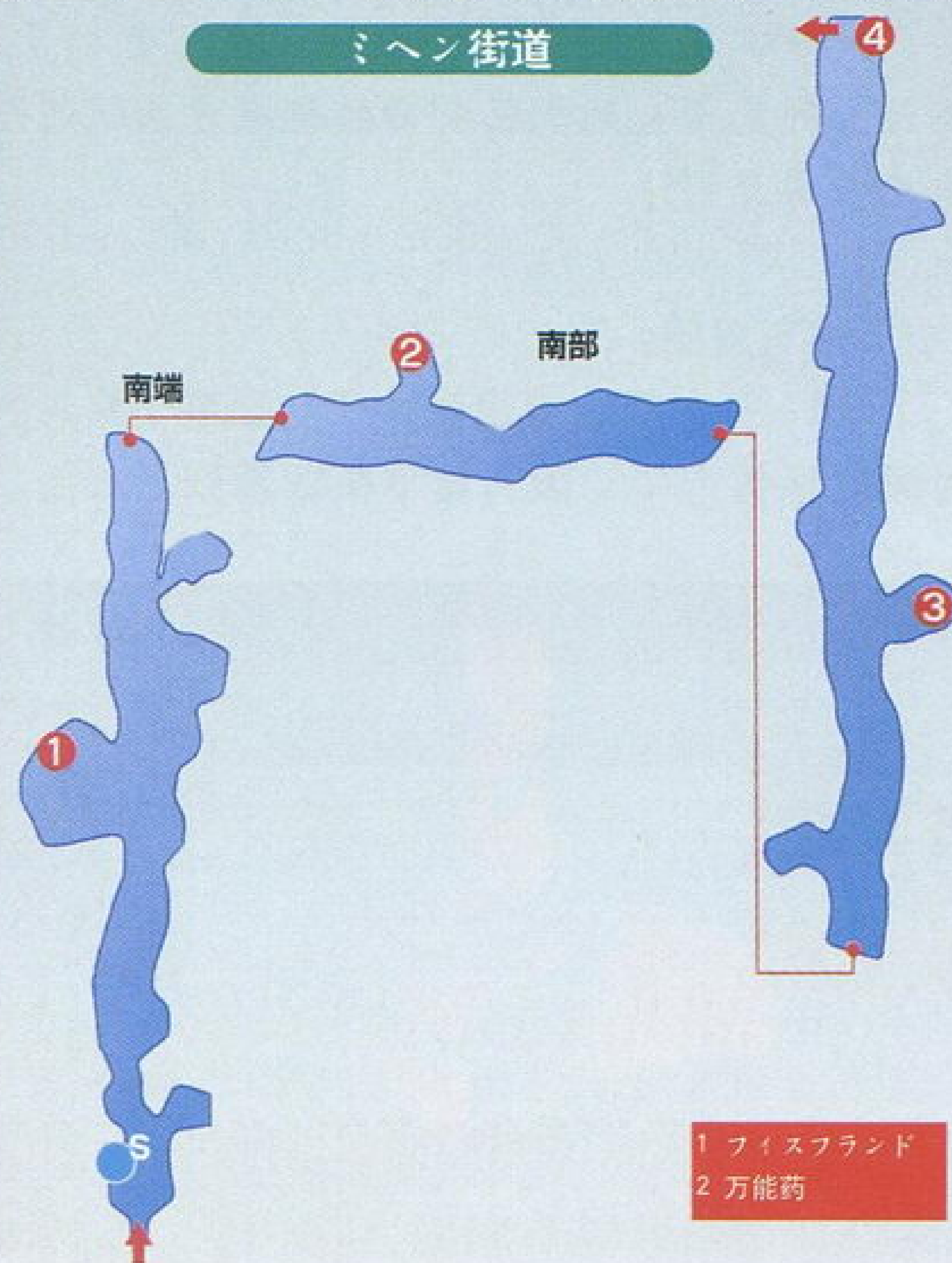
精彩的比赛之后，正当泰达准备和瓦卡一起离开，食人鱼又开始来攻击了。相信以泰达和瓦卡此时的能力，很快便会解决掉17条怪鱼【サハギンチーフ】，而这个只是一个引子，大批飞龙部队来到了镇上，引起一阵骚乱。神秘人物奥隆再次出现了，一刀便解决掉了一条龙，爽快啊。三人汇合以后，【ガルダ】出现了，只要使用瓦卡的特殊技对它进行攻击，使其陷入盲目状态，那么便很容易取得战斗的胜利。

另一方面，【シーモア】召唤出了自己的召唤兽，很快便将镇上所有的魔物清理干净了，小镇恢复了和平。

值得提醒的是，在这段剧情当中，玩家是可以找到【アルベド语辞书第6卷】和【アルベド语辞书第7卷】的，甚至还有可以回放播放过CG动画的特殊道具，所以要花点时间了。

NO9：【ミヘン街道】

第二天，泰达一行人便向着下一个目的地【ジョゼ＝エボン寺院】迈进，而【ミヘン街道】



肃的表情和语气警告我："可千万不要喜欢她啊！"

我用同样严肃的语气回答他："这个我可不能答应你，万一她爱上我怎么办？"

"那也不行。"瓦卡好像不是在开玩笑。



晚上，我又做梦了。

我和尤娜站在码头上，她有些焦急地看着海面："船再不来就会被大家发现了！"

"真的……要这样吗？"

"嗯，带我到札那尔港多去！"

这时琉库也出现了，她责备我为什么不带她一起旅行。

尤娜生气地别过脸，琉库还是坚持要一起到札那尔港多去。

"你在干什么？想追女孩子？再等1000年吧！"这是……我的父亲杰克的声音。

小时候的我抱着头蹲在地上。

"又要哭了！就只会哭！哭啊！哭……"

"我讨厌你！"

"我听不到！大声点！"

"我讨厌你！"我站了起来。

"不大声的话听不到的啊！"是尤娜的声音。

"加油啊！你做得到的！"琉库为我加油。

……



"我讨厌你！"随着一声大喊我从梦中惊醒，耳边还响着嗡嗡的声音。看来我叫得真是很大声。

我担心地看看屋子里害怕吵醒瓦卡，可是发现他根本不在。

走到门口，我听到他和那黑衣女子正在争执着。

"他已经死了！……我知道他很像伽珀，不过只是长得像，他不能代替伽珀的，你还不明白吗？"这是黑衣女子在说话，他们在议论我吗？

"露露，但是……他现在很迷惘啊。"

"只是另一个借口吧？"还是那冷冷的声音。

"你帮帮忙……"

"帮忙……我听得厌了。"黑衣女子说罢便离开了。

"伽珀是谁？"

瓦卡吓了一跳，停了一下才回答："……我的弟弟，他很像你。"

"他死了？"

"去年……他加入了讨伐队，在去年和'辛'作战时被杀死了。"瓦卡坐到床上。"我知道这消息的时候刚好在比赛。"

我想起我曾经嘲笑过他的事。

"所以我努力成为守护者，想要和'辛'战斗一次。不要笑我，到底在闪电球和为弟弟报仇这两件事中那一件更重要呢？"他甩甩头，"不过都不重要了，这次比赛之后我就专心做个守护者啦！为了球赛利用你，很抱歉啊！"

"不要这样说，我还该谢谢你救了我呢！"我想要伸手和瓦卡击掌表示亲近，但他却不习惯这样的举动，笑着逃开了。

当我醒来时，瓦卡和露露已经在村口等着我了，瓦卡看到我就取出一柄闪着蓝光的剑说要送给我。



"真的吗？"我看到那柄剑时就喜欢上它了。

"那本来是要送给伽珀的。"露露冷冷地说。

"别介意，伽珀一次也没用上。"瓦卡赶紧转话题，"今天尤娜怎么来得这么迟啊？"

"尤娜和我们一条船吧？她为什么要离开呢？"

"十年前伟大的布拉斯卡大人带着她来到我们的村子，从那时起她就和大家生活在这里，感觉上就好像是我和露露的妹妹一样。"

"可惜在'辛'被打倒后的和平时期——我们称为那基节——很快就结束了，复活的'辛'又开始四处破坏杀戮，布拉斯卡大人离开后，尤娜就决心成为新的召唤士，再次打倒万恶的'辛'。要成为真正的召唤士，需要在世界各地的寺院进行试练，所以今天我们就要出发了。"

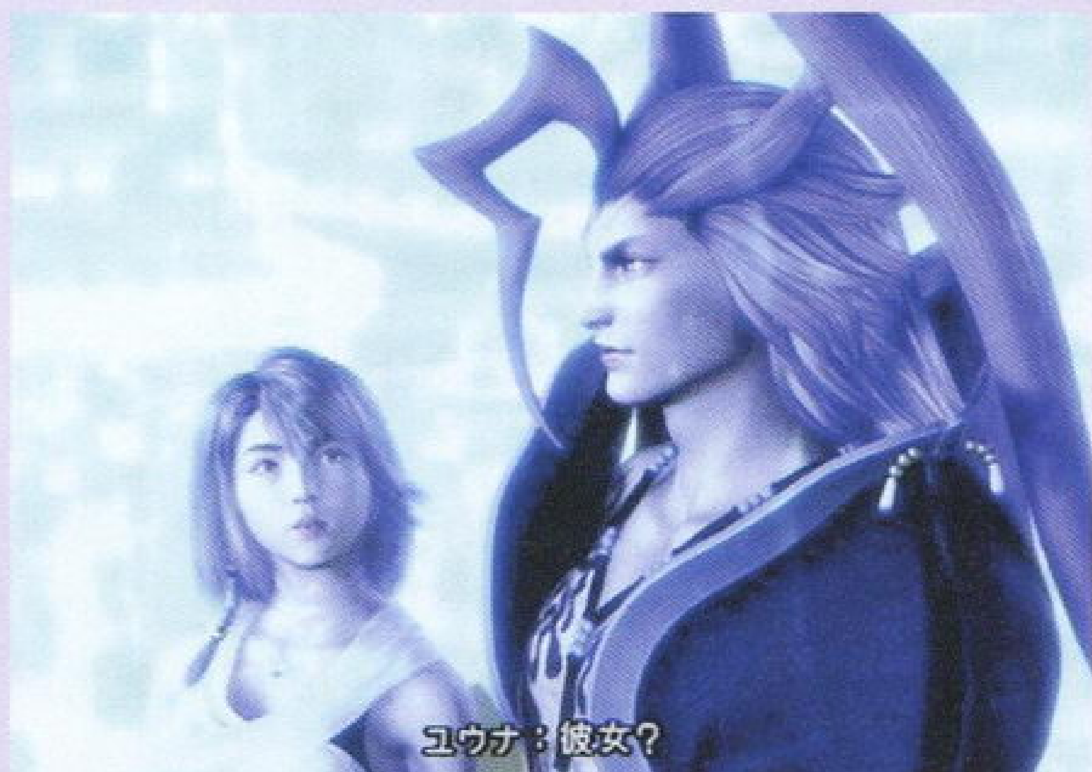
尤娜走了出来，手中还拖着一大包东西，原来她是想送那些东西给将来在旅途中遇到的僧侣的！听到这个想法大家都笑起来，尤娜也想到僧侣是不会需要礼物的，笑着丢下包袱和大家一起向码头走去。

走到山顶的祈祷石碑，露露和尤娜先过去向石碑行了礼，跟着瓦卡也走过去。

"我们的习俗，出行的人会到这里祈祷，这样艾本就会庇佑着我们平安归来。……那天伽珀因为要赶着上船，便没有来这里……"

我照着瓦卡的样子也祈祷了，随后大家继续向码头走去。

忽然从空中跳下一个人向我不断地攻击，我挡了几招后瓦卡赶到身边叫住对方，原来就是那



则是必经之路。

在路上，泰达可以遇见一个名字叫做【ベルゲミーネ】的召唤士，她会抽取尤娜的伊夫里特进行召唤兽对决，胜利之后便可以取得【こだまの指轮】，不幸输掉的话只能得到【旅人の指轮】。前一个道具相当重要，因此大家请务必胜利啊。

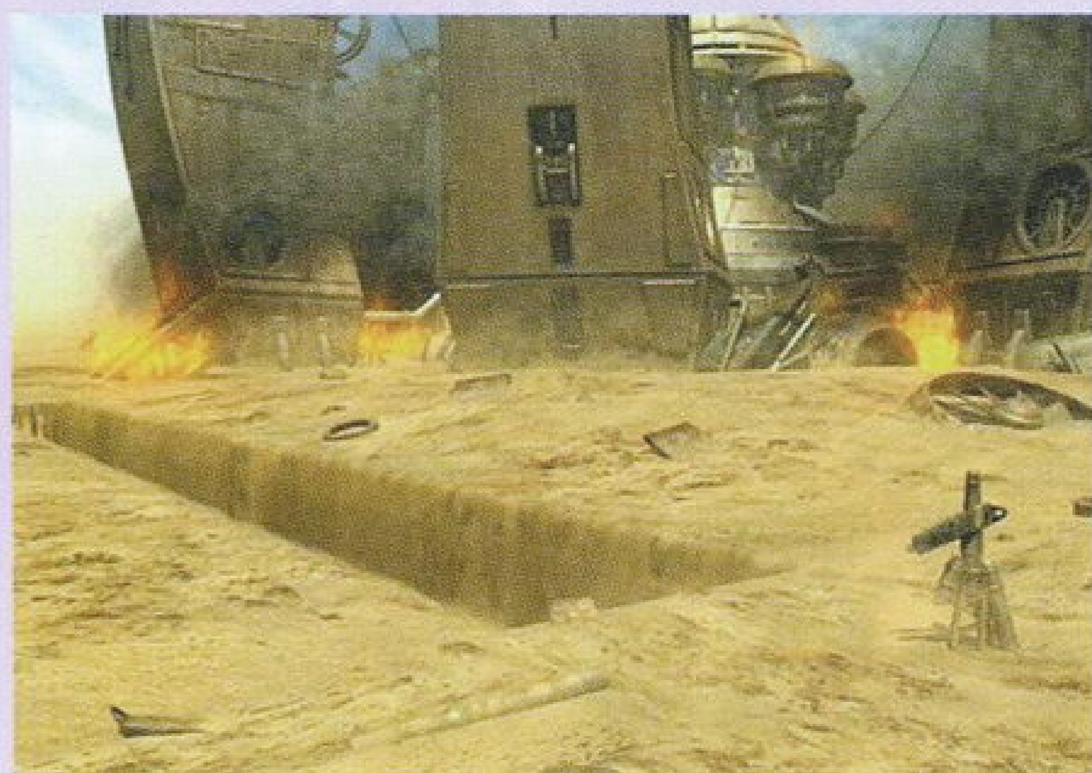
街道的北方有一个叫做【ミヘン街道的旅行公司】的商店，除了住宿，商品外卖的服务外，更可以出租陆行鸟Chocobo，不过现在穷啊。【アルベド语辞书第8卷】也在这里，一定要拿。记得记录一次，因为马上要面对的就是专门吃Chocobo的怪物【チョコボイーター】。这场战斗应该是比较困难的，大家必须注意自己的HP，更千万不要让自己掉落山谷。活用自己的必杀技，OVERDRIVE，以及召唤兽和黑魔法，还是可以取得这场战斗的胜利的。因为胜利之后，就可以乘坐传说中的陆行鸟Chocobo了，有这个动力源泉，就一定要战胜它。



有了Chocobo，走起来应该比较轻松了。【アルベド语辞书第9卷】也在去往寺院的路上，虽然取得比较困难，但是也要拿啊。在某些特定的地方，Chocobo还可以跳跃到达另外一些地方，可以取得很多珍贵的道具，所以不要忘记那些有黄色羽毛的地方。

NO10：【キノコ岩街道】

经过了漫长的道路，穿越了森林和山谷，众人终于来到了【キノコ岩街道】，这里距离目的地已经有一半的路程了，但是令泰达一行人惊讶的是，这里正对道路进行着封锁，原因暂时还不清楚。



个不说话的兽人，但我不明白我哪里得罪了他……

“他叫基玛力·隆佐，是隆佐族人，这一族都可以使用一些怪物们的特技。”露露向我介绍那个默不作声走向码头的兽人。

“他也是守护者。”瓦卡接着说。

我还在郁闷中，这时尤娜笑着向我表示歉意：“连我们有时都不懂他的想法，因为基玛力从来都不说话。不过从我是小孩的时候他就一直保护着我。”

尤娜出面那还有什么说的，我只好当作没事般和大家一起上船。

船行之际，有个小孩子哭了起来，然后气氛就变得有些悲伤。尤娜郑重地向村民们行了那个我刚刚学会的礼仪，我知道，她已经决定承担起召唤士的使命了，正如她那伟大的父亲一样。

风帆扬起，村子变得越来越小。



“我们的第一站是基立佳，之后转到卢卡参加球赛。你可以乘着在寺院的时候祈祷我们获胜啊！”瓦卡显得有些兴奋。

“无聊的计划。”露露冷冷说到。

“总好过没有计划吧！”瓦卡好像不会生气一样。

我赶紧离开，乘机在船上到处观察。被我发现了一件很残忍的事，就是整条船的动力原来是由几只看起来很可爱的鸟提供的，它们一刻不停地在那里转动着机械，真让人心痛。

甲板上的人们正纷纷议论着尤娜，都提到了她的父亲布拉斯卡，羡慕她有最纯正的召唤士血统。

“双亲那么有名，真是不幸的事。”我脱口而出的话让瓦卡十分不解地看着我。

“你只是想接近她吧？”露露冷冷说到。

“露露姐姐，我只是想想而已。”我做无辜状。

我来到船头，尤娜站在那里，海风吹拂着她的衣裳。

尤娜看到我，问道：“你是一个闪电球选手？



来自札那尔港多？”

“瓦卡告诉你的吗？我想那家伙并不相信我所说的话吧。”

“可是我相信。在札那尔港多……那个城市整个晚上都亮着灯光，那里有一个巨大的露天体育场……他们在体育场内举办闪电球比赛，在那里总是挤满了观众。”

我大惊：“你是怎么知道的！？”♪“一个名叫杰克的人告诉我的，他是我父亲的守护者。”



“……真巧，我父亲的名字也叫杰克。”

“好神奇啊！从我一看到你的时候我就知道，你一定是艾本赐下的礼物。”

“……似乎是他，但却不是。”

“你在说什么啊？”

“我父亲……已经死了。10年前，在札那尔港多海域。”

“是这样……？”

“有一天，他出海训练……再也没有回来。”

“那正是杰克来到斯彼拉的日子！”

不可能的……

“因为我第一次遇到他是在10年零95天前！我父亲那时正好出发旅行，我记得很清楚。那几乎是同一时间，不是吗？”

“可是，你认为他是怎样来到这里的呢？”

“事实上，你现在也已经在这里了。”

我无可奈何地笑起来。

但这难得的好气氛立刻被一阵突如其来的震荡破坏了，船开始剧烈地摇晃，甲板上的人们东倒西歪，巨大的浪峰直向船面压过来。

尤娜一声惊呼，向海面滑倒，我试图抓住她的手，但却滑开了，这时那沉默的兽人神奇地出现并拉回了尤娜，然后狠狠瞪了我一眼。

我转头看海，惊讶地发现一个比船还大的东西在四周游动，刚才的混乱一定就是它引起的。

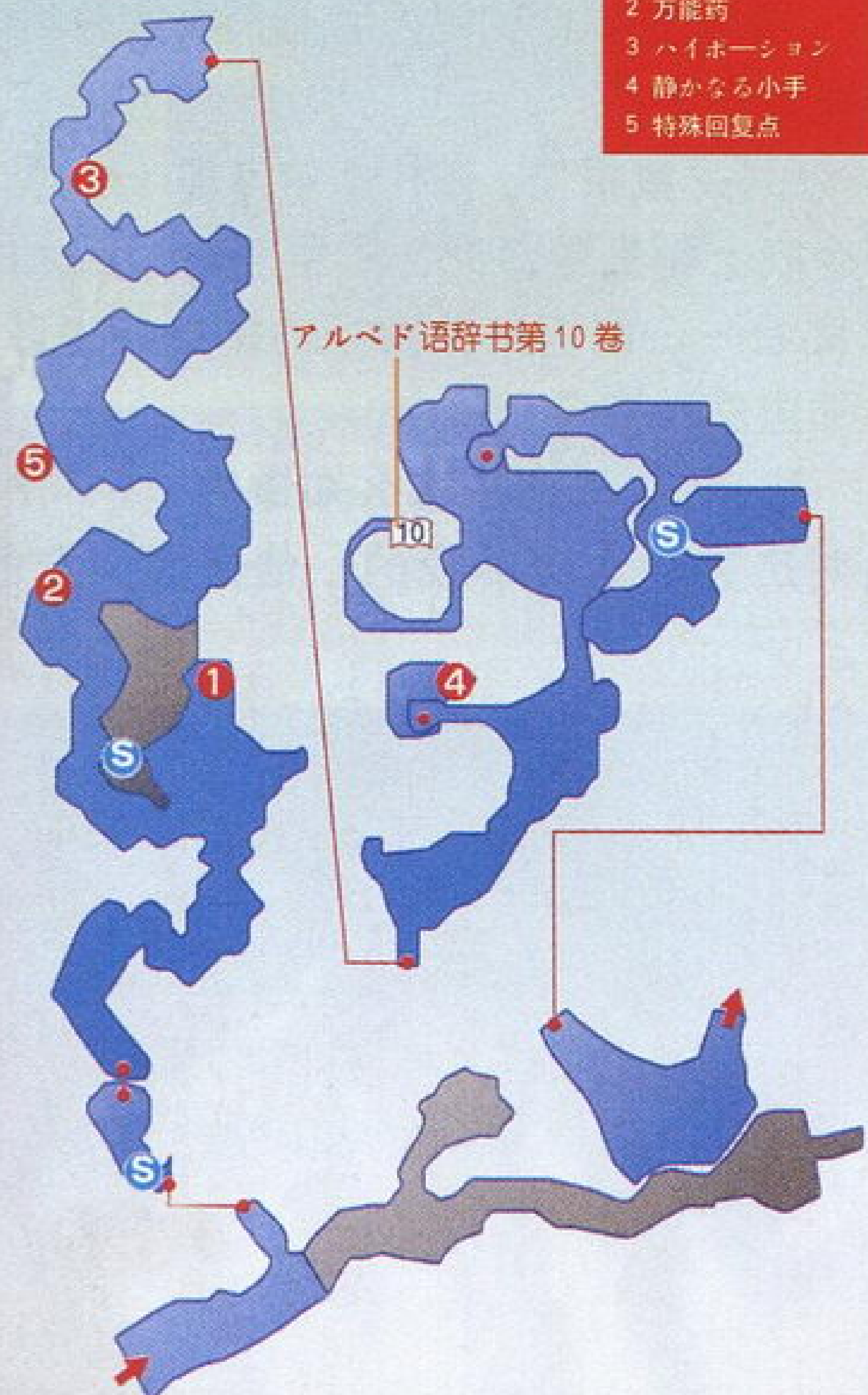
“辛！”耳边传来一个讨伐队员的大叫声，接着就看见他冲到鱼枪发射架前用鱼枪瞄准了那个东西。

“你在自杀吗？船会被它拖进海里的！”瓦卡冲他大喊。

“它正朝着基立佳的方向！我的全家都在那里……我一定要阻止它！原谅我，尤娜小姐！”

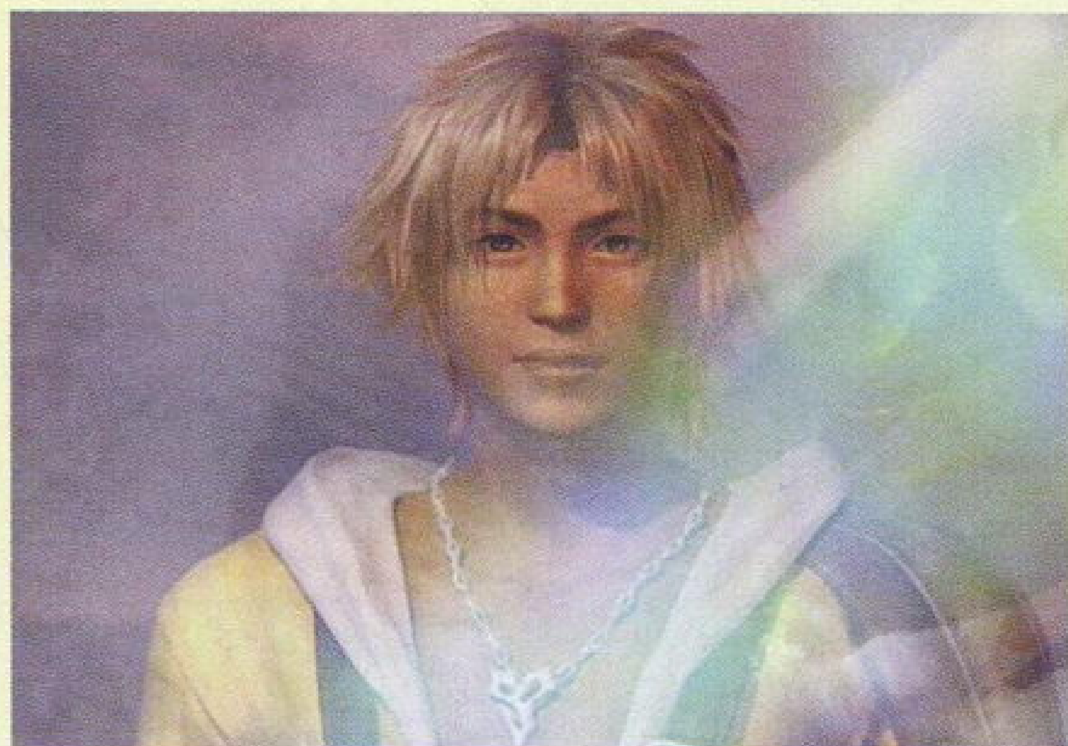
尤娜点点头，目光坚定得让我有些惭愧。鱼枪射中了那怪物，吃痛的怪物变得狂暴起来。

虽然和怪物的战斗我们占了上风，但是并不能真正伤害到它，很快它就挣断了鱼枪的锁



不过幸运的是，【シーモア】居然出现在了这个地方，他也许是为了让尤娜通过关卡才来到这个地方的，但是这个举动并不是所有的人都很满意，尤其是我们的泰达，当然还有我本人，呵呵。

一直沿着路向上走便可以来到了什么什么司令部，呵呵！看来是一次军事行动。不仅是【シーモア】来到了这个地方，甚至连著名的魔法师也来到了这里。原来是准备用诱饵的方式引“辛”出来，然后消灭它。



没有想到的是，我们要面对的就是这个诱饵，而且它还相当地强悍，大家必须先消灭它的两个手腕，因为用物理攻击的话直接攻击腹部的头，它的手腕是会来保护的。另外一个方法就是用强力的魔法直接攻击腹部的头，这样也可以。值得注意的是，被打掉的双腕是会复活的，所以必须抓住机会攻击本体，否则又要打一次双腕就浪费时间了。注意当怪物的头部出现奇怪的动作时（有提示信息），要立刻用球或魔法攻击其头部，否则这时攻击其它部位就会遭到重力魔法的反击。如果大家对战斗比较热衷的话，也可以先把上面的那个头先击败，然后再慢慢地折磨它，够BT吧？

看来“辛”的实力并不是众人所想的那么简单，“辛”不费吹灰之力就打垮了准备多时的众人。不久以前还热闹沸腾的山崖现在已经成为了废墟。

“我一定要打倒‘辛’，一定要打倒它！”



链逃走了，而且还顺带着把我打进海底。

幸好瓦卡及时赶到救起了我，在解决了海底一只不长眼睛的死鱼之后我们筋疲力尽地回到船上。

我记得我好像是在札那尔港多被攻击时进入了“辛”的体内的，那可能就是我来斯彼拉的原因。所以如果再次遭遇“辛”，或许我就能回到家了。

尤娜自语道：“我会击败‘辛’的，我必须要，不能有失败。”

我在考虑多愚蠢的事情啊……

那天，那个时候，在太阳的火焰背景照耀之下……

我已经意识到，我将不能从这个陌生的世界回去了。这是我不可逃避的现实。

至少，我要明白。

有人尖叫起来，我看到天空出现了龙卷。人，动物，树，房子，纷纷被卷到空中……

跟着有人哭泣了，“辛”又一次带来了没有止境的悲伤。

浩劫中还有幸存的人，承受着比死亡更大的痛苦。尤娜来到村民面前，表明了自己的身份，表示想为死者们施行“异界送”的仪式。

“什么是‘异界送’呢？”我问。

“听起来你不像是‘忘记’，而是对这个世界完全陌生一样。”露露的话总是会吓人一跳。

“破碎的灵魂会无助地游荡，他们不愿意接受死亡的现实，他们还想着生存，他们也自认为生存着。这种生存的欲望化作对生存者的妒忌。徘徊在斯彼拉的怨灵将会成为袭击生者的恶魔，为了让他们安息，召唤士们使用‘异界送’将他们送往异界。”

“这也是召唤士的职责吗？”

尤娜做好了准备，她回头看看我们，举着法杖向水中走去。

看着她一步步走在水面之上，我感到一阵奇异的触动。

随着她翩翩的舞姿，越来越多的魂从水底升起，萦绕在空中。

村民们开始哭泣，很快，他们的亲人就将永远地离开这个世界了。

尤娜脚下的水旋转得更急，将她高高地托起，夕阳映在水柱和她的身上，有一种最美丽和最悲伤混合出的凄凉。

亲手将那些屈死的灵魂送往异界，会是一件很辛苦的事吧？我感慨她柔弱身躯所要承受的巨大负担。

“那是她自己选择的路，不管遇到什么她都要去面对的。……我们所能做的只是尽力保护着她。”露露第一次露出悲伤的神情。

“直到终结……”

“直到终结？那是什么？终结？”我问道。

“打败‘辛’。”



“我做得不坏吧？”仪式结束了，尤娜想装出喜悦的神情面对我们，但我却看到她脸上流着眼泪。忽然感到一阵不舍。

“就第一次来说，已经很好了。”露露摸着尤娜的头发说，“一定可以将他们送到异界去了，但记住下次不要哭啊。”

我希望再没有下次了……

那些被“辛”杀死的人，尤娜施行的“异界送”……

还有守护着尤娜的人们……

一种神秘而令人惊讶的宗教仪式……我再也不想看到了……





敌名	HP	AP	金钱	属性	弱点	使用技	入手アイテム	盗取物品
コケラくず	100	30			?	トゲ		
シンのコケラ：エムズ	2000	?	?	?	?	グラビデ		
タンクローリー	1000							
サハギン								
ピラニア							スピードスフィア	
ジオスゲイノ						HP 半减攻击		
クリック	2000	1	0				アビリティスフィア×2	手榴弹
ピラニア		1					アビリティスフィア、スピードスフィア、パワースフィア	手榴弹
トロス	2400	3	100			たこあし、たこあたま		手榴弹
ピラニア		1					アビリティスフィア、スピードスフィア、パワースフィア、マジックスフィア	手榴弹
ディンゴ	125			魔法			パワースフィア	
コンドル	95				魔法		スピードスフィア	
ウォータプリン	320		18	水	雷		マジックスフィア	
ガルダ	1400	5	30		盲目	冲击波	パワースフィア、グローワンド、ブラインウォール	
キマリ＝ロンゾ						ジャンプ	アビリティスフィア、シーカーソード	
コケラくず	200					トゲ	パワースフィア	
シン	2000						ブルーサポート	
シンのコケラ：エキュウ	2000	43	417		盲目	ドレインタッチ、スクリュー	アビリティスフィア、水神の小手	
バルサム	780	20	48		炎		マジックスフィア	
ディノニクス	140	9	25	魔法			スピードスフィア	
キラービー	110	9	25		冰		スピードスフィア	
イエローエレメント	300	9	33	雷	水	サンダー	マジックスフィア	
はぐれオチュー	4649	40	420		炎	毒ツメ、ウォータ、地震、すいみん	MP スフィア、ハイパーボール	
グノウの触手	450					魔法吸收	アビリティスフィア、パワースフィア	
シンのコケラ：グノウ	3000	58	360		魔法	ためいき、毒液、ウォータ、みだれうち	ダークネスロッド	
アルベドポーター	300	7	85		雷		ハイポーション、雷のロッド	
アルベートシューター	6000	36	580		雷	サイレスボール、ブリッツボールラッシユ	エリクサー、メタルリング	
サハギンチーフ	170				雷		パワースフィア	
ヴィーヴル	255						パワースフィア	
ガルダ	1800	28	50		盲目	冲击波	暗龙の腕轮	
ラルド	240	20	42		贯通		パワースフィア、ハープーン	ポーション、ハイペロの药
ボム	850	22	70	炎	冰	自爆	パワースフィア、ファイアーボンバー、ムンバ・ザ・ファイア、ファイアリング	ボムのかけら×2、ボムのかけら×3
ミヘンファング	160	20	33	魔法		眠り攻击	パワースフィア、睡龙の腕轮	ポーション、スリープパウダー
ヴィーブル	255				冰		パワースフィア	ポーション、银の砂时针
イピリア	180			炎	冰		スピードスフィア	金の针、石化手榴弹
サンダープリン	450			炎冰	水	サンダー	マジックスフィア、电气玉	电气玉×2
フロートアイ	140	42		魔法		混乱攻击	スピードスフィア、コンフユシールド 气つけ药	
ホワイトエレメント	390	20		冰	炎	ブリザド	マジックスフィア、ブリザドシールド、アイスランス	南极の风
デュアルホーン	1680	62				ホーンアタック	アビリティスフィア、ムンバ・ザ・ファイア	ハイポーション
ベルゲミーネ	5500	0	0	雷	冰	メテオストライク		
チョコボイーター	10000	90	970		盲目、贯通	ブリザド	寒风の腕轮	
フロートアイ	140	42		魔法		混乱攻击	スピードスフィア、コンフユシールド	
ヴィーヴル	255						パワースフィア	
サンダープリン	450			雷	水	サンダー		
フンゴオンゴ	540	36	53			ファイア、かふん	マジックスフィア、マジカルガード	サイレントマイン、エーテル
レッドエレメント	450	36	53	炎雷水	冰	ファイア	マジックスフィア	ボムのかけら×2
ガンダルヴウ	148	36	53	魔法		サンダー	マジックスフィア、ライトブレイド	电气玉
ラマシュトウ	275				贯通		パワースフィア	ポーション、银の砂时针
ラプトゥル	200			魔法		石化攻击	スピードスフィア	金の针、石化手榴弹
ガルダ	4000	170	140		盲目	冲击波	パワースフィア、スモークボム	スモークボム
シンのコケラ：ギイ	12000	1054	6000			サンダー、グラビデ、毒液	Lv.1 キースフィア×2、ケットシー＆ドリーム	
あたま	4000							
うで	800							
敌名	HP	AP	金钱	属性	弱点	使用技	入手アイテム	盗取物品



GBA 超级街头霸王 II X 挑战者

由于是掌机，所以只能以4个按键来表现街霸，而且操作方面也简化、方便了许多。这次的《II X 挑战者》虽然是以《II X》为基础，但毕竟真的原搬《II X》未免不够诚意，所以这次除了在在画面上有各种改变以外，还追加了一些后期"《街霸》系列"才有的必杀技。



追加指令

桑吉尔夫

ダブルラリアット：两个拳／两个脚

クイックダブルラリアット：↓↙←+拳／↓↙←+脚

达尔锡

ヨガテレポート：→↓↘+拳或脚／←↓↙+拳或脚

豪鬼

阿修罗闪空：→↓↘+两个拳或两个脚／←↓↙两个拳或两个脚

←或→+AB 或 LR

瞬狱杀：拳、拳、→、脚、拳（与强弱无关）

布兰卡

前跃步／后跃步：

→+两个脚／←+两个脚

→+AB／←+AB

巴洛克

后翻滚／短后翻滚：



←+两个拳／←+两个脚

←+LR／←+AB

HAWK

コンドルダイブ：

两个拳（跳跃上升中）

↓↘→+拳（跳跃上升中）

AB（跳跃上升中）

M.BISON

ターンパンチ：两个拳／两个脚／AB

GBA 洛克人 EXE

隐藏人物FORTE

本游戏的最后一个隐藏人物就是曾在"《洛克人》系列"中出现过的FORTE（フォルテ）。要使用他，首先要到INTERNET的最深处，这时遇到的敌人就会变成FORTE，击败他后，就可以把他记入资料库内（第174号）。之后完成一次游戏，选择"つづきから★"；如果洛克人的级数已经达到70以上，那么就可以使用FORTE了。



PS2 机甲兵团 J-PHONENIX

最后两部隐藏机体

APOLON

完成故事模式里的第20话，便可以同时取得APOLON FRAME 及 X HAMMER。

ALICE

完成了故事模式中的第20话后，还要在"CUSTOM PF 百机斩"中击落敌机50部以上，便可以同时取得フレーム、アシッドスプレ一和デッキブラ。

DC 机密任务

所有模式开

在B插口中插入手柄，之后启动游戏，在开始的演示动画中，输入START和A、B、Y、L、R，方向键的右和摇杆左，之后就可以使用全模式了。

分数可见

在主菜单画面，按方向键的上，再选择除"AGENT ACADEMY"以外的模式。通常是只有得到道具时才会显示分数，现在连击中敌人时也会显示分数了。

幻想

首先在插口D插上手柄，按住A+Y和方向键下的同时再用A插口上的手柄选择"AGENT ACADEMY"以外的模式。这样，就可以看到游戏中的主角戴着特别的头盔出场，让真正的世嘉FANS感动的东西。当然，这个头盔是没有任何防弹效果的。（笑）

PS 召唤之夜 2

游戏高速化

"上+□"高速化，"下+□"正常

8005ABF4 0001　8005ABF4 FFE9

所有武器

5000C402 0000　80079AFA 6363

所有道具

50001E02 0000　8007998A 6363

所有魔法

50005402 0000　80079C8A 6363



金钱无限

900784DC 006EB0CC

经验值

900784CC 006EB0CC

召唤级数最高

80078718 0404　8007871A 0404

第二人以后给最后两位数加16进制的40

石最大值

8007998A 0163　8007998C 0163

8007998E 0163　80079990 0163

80079992 0163

PS2 最终幻想 X

必须输入的密码（MASTER CODE）

EC883B04 1431D444

GILL（金钱）最大值

1CA898E0 17E9C70C

所有召唤兽

イフリート

3CA8B6C4　1456E70C



イクシオン

3CA8B958　1456E70C

シヴァ

3CA8B9EC　1456E70C

バハムート

3CA8B880　1456E70C

アニマ

3CA8B814　1456E70C

ようじんぼう

3CA8BBA8　1456E70C

メーガス三姐妹（マグ、ドグ、ラグ）

3CA8BA3C　1456E70C（マグ）

3CA8BAD0　1456E70C（ドグ）

3CA8BD64　1456E70C（ラグ）

OVER DRIVE MAX

3CA8B39D　1456E70C　3CA8B231　1456E70C

3CA8B2C5　1456E70C　3CA8B415　1456E70C

3CA8B559　1456E70C　3CA8B5ED　1456E70C

3CA8B481　1456E70C

泰达能力

最大HP

1CA8B386　1456089C

（xxxx=089C 时最大，以下同）

最大MP

1CA8B38A　1456E404

（xxxx=E404 时最大，以下同）

攻击力

3CA8B38F　1456E7xx

（以下的所有"xx"=0C 时最大）

物理防御

3CA8B394　1456E7xx

魔力

3CA8B395　1456E7xx

魔法防御

3CA8B392　1456E7xx

すばやさ

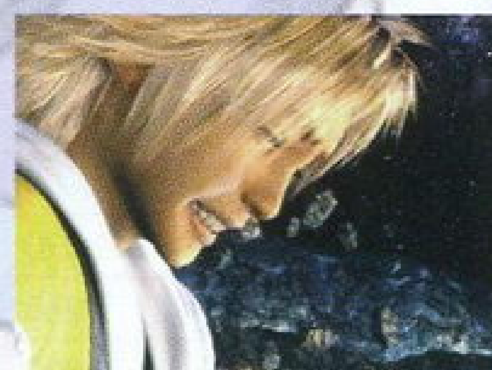
3CA8B393　1456E7xx

运

3CA8B398　1456E7xx

回避

3CA8B399　1456E7xx



命中

3CA8B396　1456E7xx

SLV

3CA8B39B　1456E7xx

AP

1CA8B37C　1456xxxx

全指令型能力修得

4CA8B39E　1456B00C　1CA8B3A2　61DFB00C

1CA8B3A6　61DFB00C　3CA8B3AC　1456E79C

全指令型能力忘记

4CA8B39E　1456E7A5　1CA8B3A2　1456E7A5

1CA8B3A6　1456E7A5　3CA8B3AC　1456E7A5

瓦卡能力

最大HP

1CA8B5D6　1456xxxx

最大MP

1CA8B5DA　1456xxxx

奥隆的能力

最大HP

1CA8B2AE　1456xxxx

最大MP

1CA8B2B2　1456xxxx

キマリ的能力

最大HP

1CA8B542　1456xxxx

最大MP

1CA8B546　1456xxxx

ルールー的能力

最大HP

1CA8B46A　1456xxxx

最大MP

1CA8B46E　1456xxxx

リュック的能力

最大HP

1CA8B3FE　1456xxxx

最大MP

1CA8B402　1456xxxx

ユウナ的能力

最大HP

1CA8B31C　1456xxxx

最大MP

1CA8B31E　1456xxxx

"金手指"的阅读顺序是从左到右，再从上到下。如果金手指密码不能生效，请换一个金手指版本再试试看。一些金手指码可能会让游戏产生不良后果，也可能无法生效，另外请注意做好记录的备份。



有关《PSO》上网问题的信件在编辑部内几乎可以堆起一个半人高的小山丘，而且随着价格相对较低的《PSO Ver.2》的推出，这座小山丘似乎还有长高的趋势。于是飞行员"众望所归"地肩负起这个重任，再次向大家详细解说DC机的注册、《PSO》网上游戏的方法。有这方面疑问的读者千万不要错过，最后一次了哦。

诊所一贯原则

请各方面的专家给候诊室的玩友把把脉，开开方，再把方子寄到诊所来，并把自己的通信地址写明（用Email的玩家一定要写清楚详细地址，写信的玩家请务必写清楚自己的姓名哦），我们会给每位答案被登用的读者寄去当月最新的杂志（我决不会吝啬的）。在年底我们还会评出3名年度"游戏达人"并赠送礼品。

诊所通信地址：　兰州市耿家庄邮局99号信箱

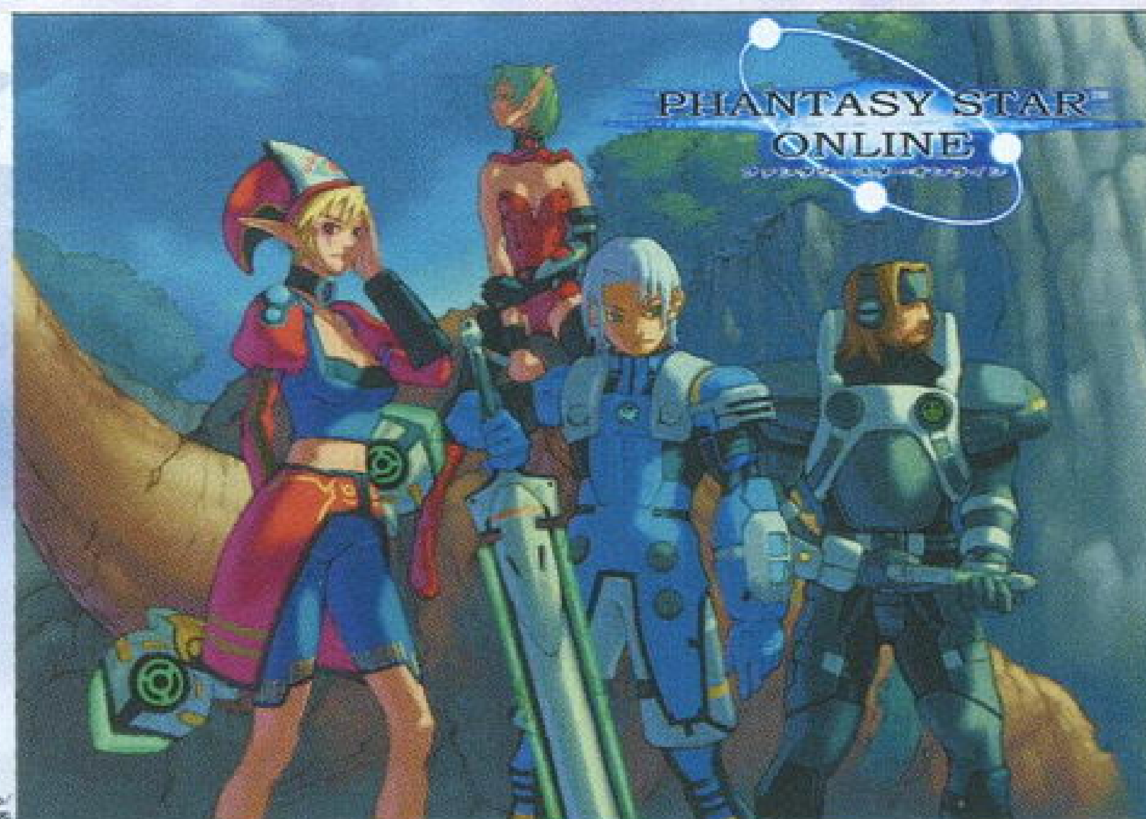
《游戏机实用技术》杂志社 游戏诊所栏目

邮政编码：730000

诊所Email：gamedep@public.szptt.net.cn

游戏诊所专题——《梦幻之星在线》国内上网详解！！！







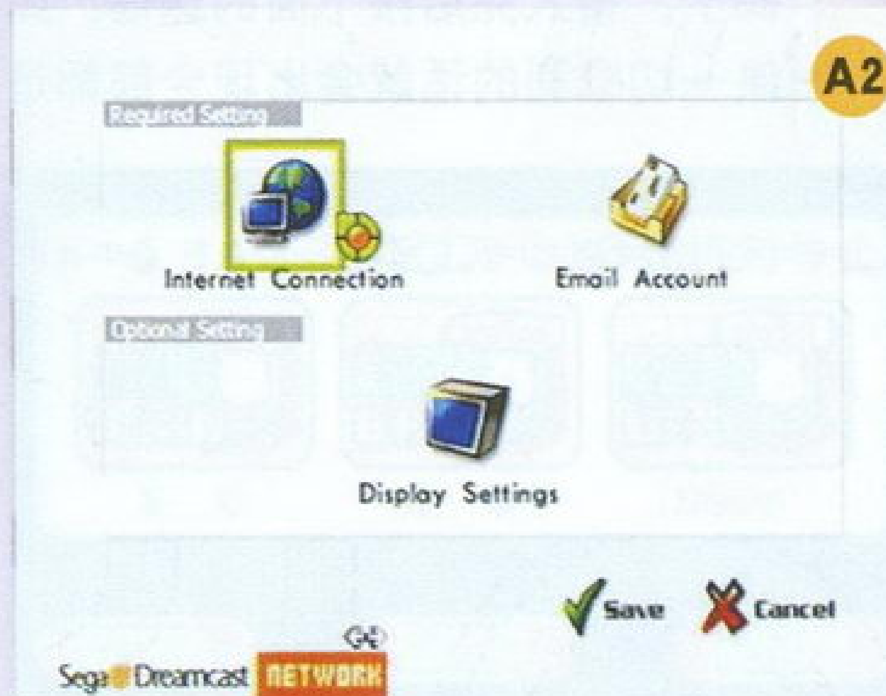
最近很多读者打来电话或者来信询问如何用才能玩到《梦幻之星在线》ONLINE模式，在本期"游戏诊所"就针对以上问题做一次专题性的回答，Let's go!

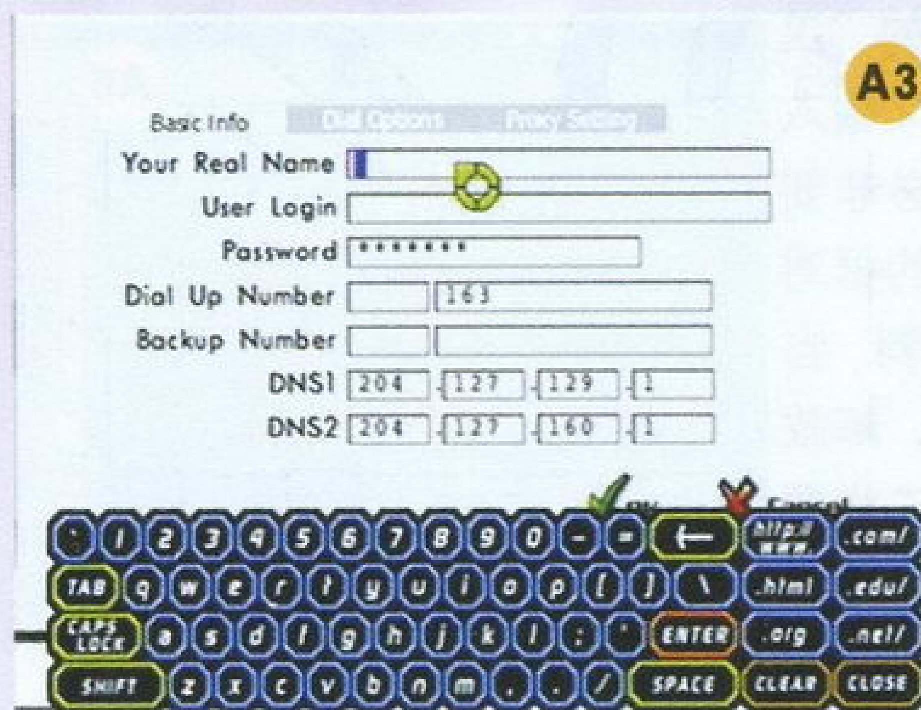
第一步 让你的DC上网

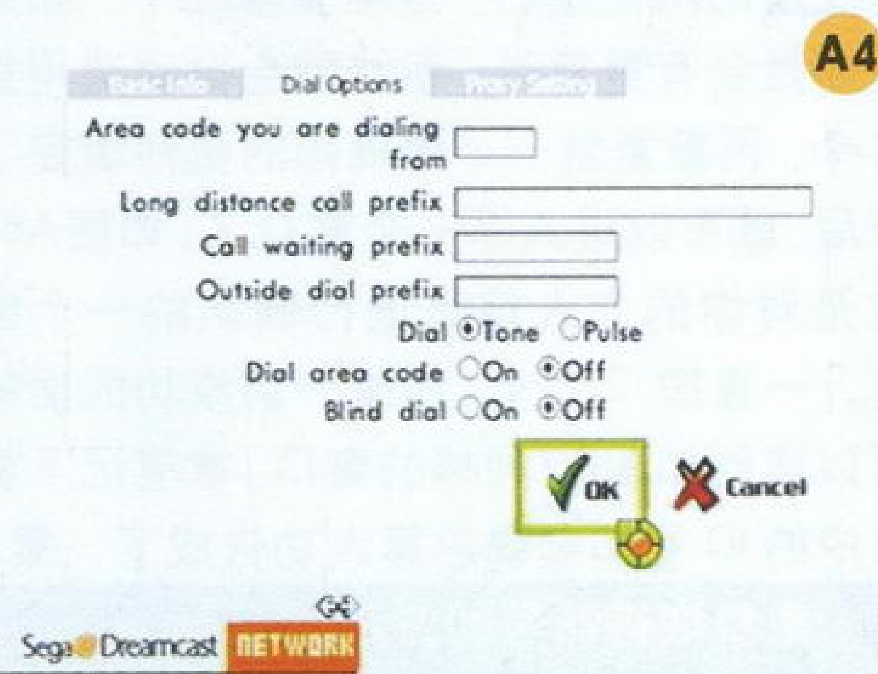
A 你的DC主机必须要有一个配套的DC专用MODEM（废话）。配套原装DC应该都有MODEM这个部件（亚洲版除外）。

B 一张DC专用上网碟——"WEB BROWSER DISC"。接下来将MODEM和普通电话线连接起来。不管是日版DC主机，还是美版DC主机，都要通过美版的"WEB BROWSER DISC"上网（原因不明，我的日版DC主机用日版"WEB BROWSER DISC"上网显示的是乱码，玩家们可以试试看。），美版主机当然是直接放入美版WEB BROWSER DISC"。日版主机则不能直接使用，要先用"开机碟"引导（相信玩家们都应该有吧。），再放入美版浏览器"WEB BROWSER DISC"（有时候开机碟可能无法让你用美版的浏览器，这时候就应该用DC的金手指碟引导一下，再放入美版浏览器碟，惨啊！）之后出现如图A1的画面；按"START"键会出现一个选择框。选择右下角的"OPTION"项来对上网的资料进行设置，出现画面A2；选择"Internet Connection"进行设定，之后出现画面A3；在"Your Real Name"和"Password"内输入你的上网帐号和密码，"User Login"项暂时可以任意填。如果你没有注册过上网的账号，也可以使用免注册的上网号码，如使用润讯163上网卡，或是使用8163（各地号码可能不尽相同）等免注册上网法，至于各种上网方法的优劣，这里就不多讲了。在"Dial Up Number"中根据你上网方式的不同，填入不同的号码，如图中填入的"163"，或是用8163免注册上网时用的"8163"。其它的选择框可以忽略。各项填完都是选屏幕上键盘的"ENTER"确认。这一页的三个重要资料填完后就可以选"OK"了。接下来出现图A4，这里的许多选项可以不用理会，只要注意要把最后一项"Blind dial"设为"Off"，其它选项应该和图A4相同，第二个选项"Long distance call prefix"中如果有个"1"，就要把它去掉。再次"OK"之后出现"Proxy Setting"画面，也是直接按"OK"过去。最后就会回到A2画面，选择"Save"把刚才输入的资料进行存储。这样你的DC就可以上网了，不论是日版游戏，还是美版游戏，只要选择该游戏的INTERNET选项，就可以连上网络了。其实以上上网的方法和普通PC机上网几乎是一样的道理，如果还有疑问，可以请教一下你身边经常在家用PC－MODEM上网的朋友。









第二步 让你的DC在日本注册

A 用PC进行DC的第一次注册

你的DC可以开始上网了，但这并不代表你的DC就可以开始玩《梦幻之星在线》的ONLINE MODE了，因为《梦幻之星在线》要求你的DC机是在日本注册过的。而要让DC机注册，一般是只能在日本国内进行的，但是SEGA方面又在其官方网站上提供能够用电脑注册的程序"DREAM PASSPORT FOR PC"，可以用电脑注册取得一个帐号，但是这样玩家岂不是要安装日文的window？办法是人想出来的，这里介绍一个用中文windows进行注册的方法，这个步骤比较复杂，玩家要特别留意啊！

a. 下载一个中文windows专用的注册软件（可以到http://home.school.net.hk/~xexex/ChabSign.zip 下载，如果无法链接说明该链接已经取消了，残念。如果你的win98不能使用该软件说明你的windows存在系统问题，其它

windows的版本我没有试过)

b.因为注册时要输入一些个人信息所以必须在windows安装一个日文输入软件,我推荐使用南极星日文识别软件。如果你的电脑上没有安装的话请你在网上下载(相关网址http://www.njstar.com)或者购买相关的工具软件。

c.两个程序都有了以后,连上网,打开"ChabSign"程序。再打开"南极星COMMUNICATOR"程序,在南极星小浮游窗口上左数第三个选项,选择"NJSTAR japanese input"(南极星日文输入法),这时屏幕最下方会出现一条输入状态条。再点击南极星小浮游窗口左数第二个窗口上的小旗,选"Japanese auto-detect",这样所输出的日文才会是真正日文代码的(日文的具体输入法可以参考《游戏机实用技术》2001年第二期的《日语小杂烩》一文的罗马字母,南极星中也有列表)。在"ChabSign"第一个窗口下,选择上面三个选框中的第一项即"ISAO新规登录",下面是上网方式的选择,如用"MODEM"的"モデム"或是"局域网"的"LAN"。选择完后,按最下方中间的"次へ"进入下一个窗口。这一次是使用条约,再按最下方中间的"同意する"进入下一个窗口。第三个窗口就是最关键的填资料的窗口了(如图A5,有红色标记的小框表示是必须填的资料。),在填"名前フリガナ"一栏时,要求你输入姓名的片假名拼法,这时应该点击屏幕最下方的南极星日文输入条的右边的小勾,之后在弹出的小菜单上将"カナ 3"和"全角 1"两个选项都选上(即勾上,按"Alt+1"改为罗马字日文输入法),这样才付合输入要求。第二行是填入你的"汉字名",随意输入汉字(注意是用日文输入法打出来的汉字),假名和汉字不必非要是一一对应的。之后按照各个不同的框对全角和半角的不同要求输入相关资料,当然了,这些资料都是可以随便填的。邮政编号栏第一格一定要填三位数,第二栏要一定填四位数(别忘了要选去掉南极日文输入条里的"全角"选项)。倒数第二行的"希望アカウンド(半角)"是输入自己希望注册的网络姓名,这里要填三个,如果注册姓名有重复时,系统就会自动选用第二个,再重复就……最麻烦的资料填完了以后,就可以进入下一个窗口了。如图A6,这是对你的个人信息进行确认的一个窗口。一直按"次へ"如果一切成功的话就可以得到如图A7同样的窗口,拿笔记下窗口中的ID号和密码总算大功告成了,第三项不用理会。

重复取得帐号的方法:

在开始菜单下选"运行",输入"REGEDIT"进行注册表编辑,删除注册表下HKEY_CURRENT_USERS下的softwre下的ISAO整个目录(或是直接在菜单下选"查找",找到ISAO,并删除之),然后重新启动计算机,这样就可以重新开始登录新的帐号了(帮你的朋友注册一个?)。

B DC上网进行最终注册

如果没有意外的话,你用"DREAM PASSPORT FOR PC"应该是能得到如下的信息:

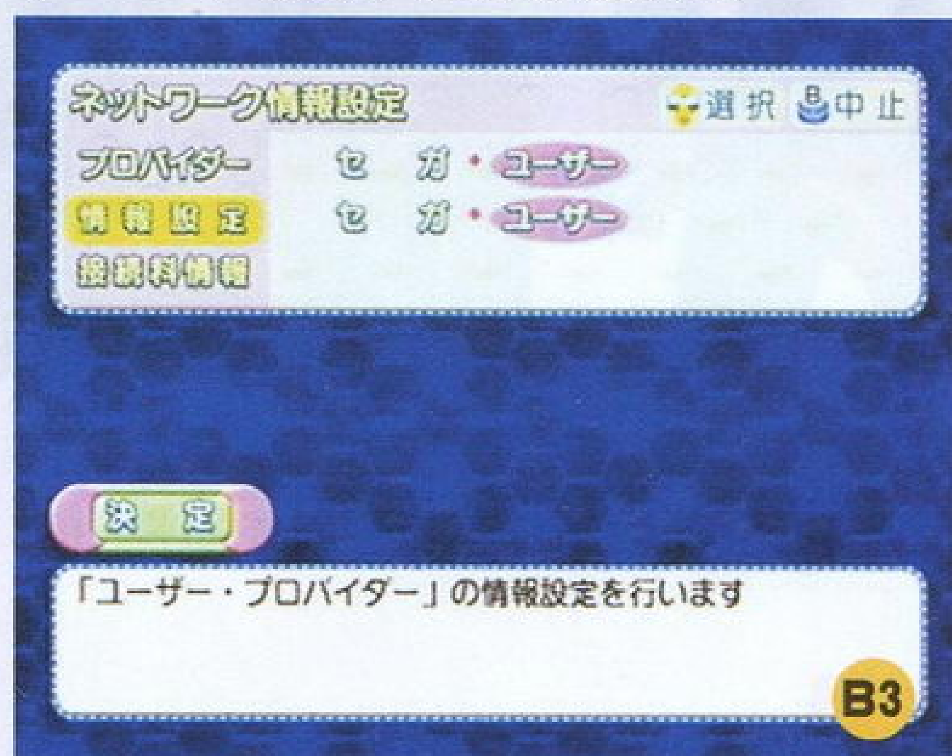
MAIL ACCOUNT(电子邮件账号),如我的是:onimushi;MAIL PASSWORD(电子邮件密码);邮件地址,如我获得的邮件地址是:onimushi@nike.dricas.com;POP邮件服务器地址和SMTP邮件服务地址,如nike.dricas.com和mail(sv).dricas.com;最重要的是你获得的ID号,其实这和你的电子邮件地址相同,如我的ID号就是:onimushi@nike.dricas.com,这个ID号的密码也和你的邮件密码相同。如图B1。

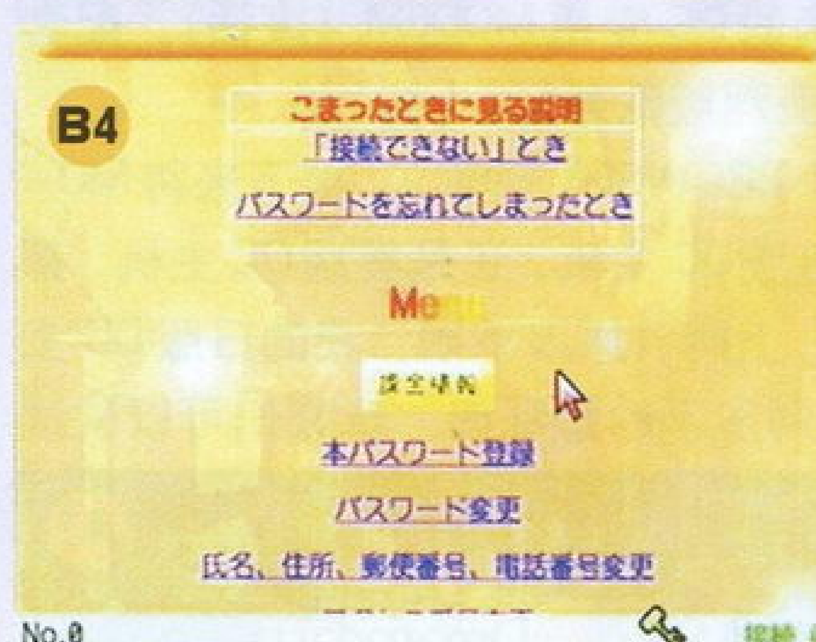
得到以上的几项资料以后,就可以正式开始让你的DC在日本注册了:

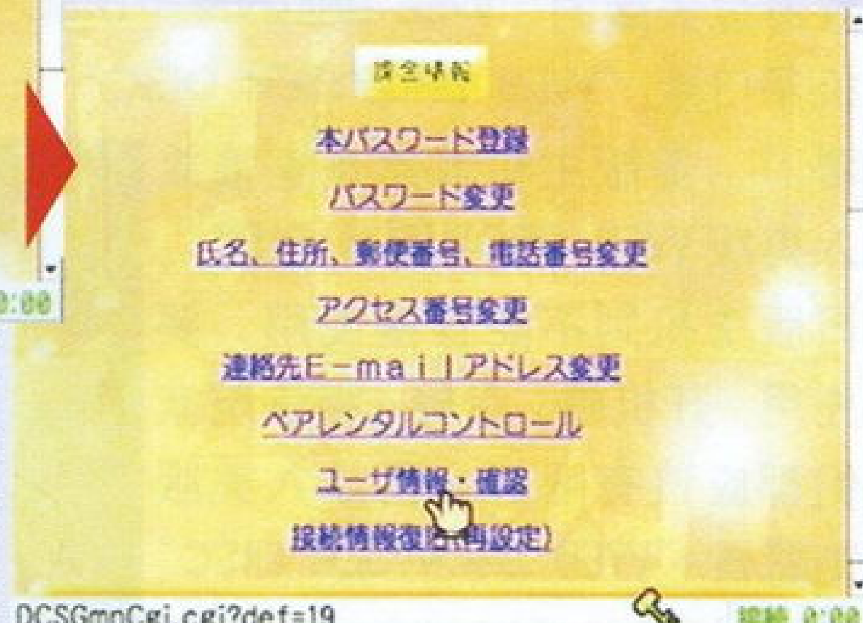
拿一张带有最新的浏览器(即所谓的"DREAM PASSPORT 3")的盘,一般最新出的游戏都带有最新的浏览器,不用特地去找,如:《SAMBA DE AMIGO VER2000》、《GUILTY GEAR X》。《PSO》中也带有DREAM PASSPORT 3(即标题画面的第四个选项WEBSITE),一般情况下只要插入MODEM就可以进入《PSO》的DREAM PASSPORT 3,但是如果有遇到《PSO》无法使用WEBSITE选项的(原因未明),就应该改用其它游戏里的DREAM PASSPORT 3。各个游戏的DREAM PASSPORT 3只要进入网络设定选项后就是完全相同的。



以《PSO》为例,先把游戏碟放入DC,到标题画面后,选择最后一项的"WEB SITE",之后便进入网络连接画面,在这个画面下按L键就会出现一个如图B2的网络工具菜单(注:其它游戏也是进入INTERNET选项后,按L键呼出这个完全相同的菜单),往下选择到"オプション"(OPTION)指令。这时候就会出现一个有九个选项的网络设定画面,我们现在所要设定的是右下角的一项"ネットワーク情报"(NETWORK情报),选定这一项后按"A"。接下来所出现的画面就是有"ネットワーク情报"的画面了,如图B3,这里共有三条选项,第一项"プロバイダー"(PROVIDER)选为"ユーザー"(USER)。第二项"情报设定"选为"セガ"(SEGA),不过你还要在这里按"A"键来进一步设定。之后出现一个警告信息,告诉你即将连接到SEGA的网络服务器,对你的资料进行设定,选择两次"はい"就可以进入SEGA的主页,设定你自己的资料。如图B4,在这里选择倒数第二项"ユーザ情报・确认",最后出现最关键的画面了,如图B5。这里就是让你输入之前所得到的如图B1的ID号和这个ID号的密码,第一项"ログインID"(LOGIN ID)就是你的ID号,第二项"ログインパスワード"(LOGIN PASSWORD)就是密码了。输入完后按下面的送信。如果一切顺利的话就会出现全部都是"9"的电话号码画面,由这个画面起一共五个画面,一项一项地确认你的资料,一直按"すすむ"过去。最后出现的是三种记录方式的画面,如图B6,第一种带有"IN PASS"字样的是记录下你刚刚所输入的一切信息,包括你输入的密码;第二种方法(带有"NO PASS"字样的)是



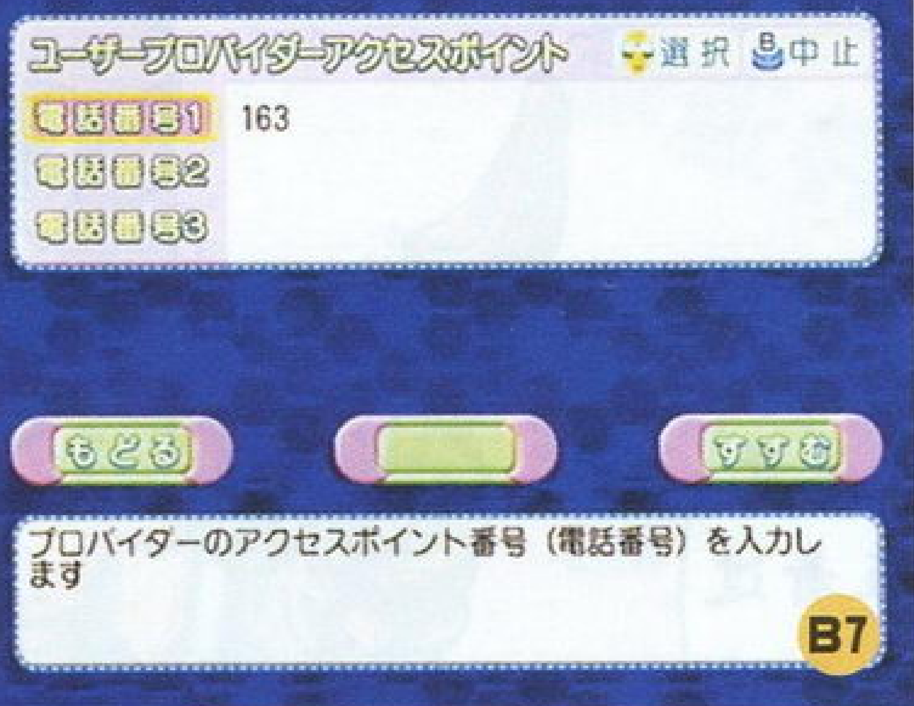






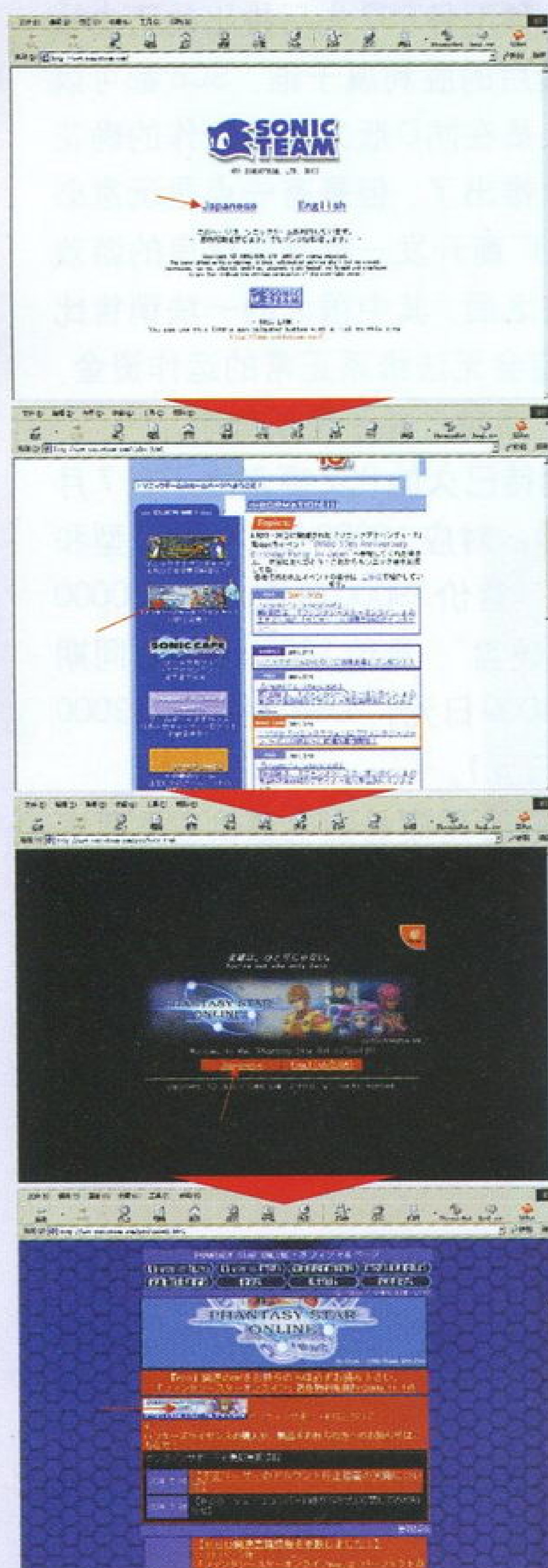


只记录你刚刚输入的所有信息，但密码除外，这样你每次上网，DC 都会要求你输入密码，有需要保护密码的人可以选择这一项；最后一项（带有“CANCEL”字样的）就是不记录刚才所输入的一切，即取消。记录完以后，再次回到“ネットワーク情報”画面，如图B3，这里将两项都选为“ユーザー”，并在第二项的“ユーザー”上按A再次进行设定。这时出现的是画面B7，要你输入的拨号上网的号码，这里的输入要求和我们在图A3 中“Dial up number”项输入的“163”是一样的，接下来的图B8 画面也是和图A3 中的“your real name”和“password”两项输入要求一样，之后就会出现如图B9 的画面，从现在开始，不用再去设置，只要连续按五次“すすむ”，就会回到如图B6 的记录画面，再次进行记录。回到主菜单。



终于，终于，终于……真是感慨万千啊！所有的手续都搞定了，现在玩家们终于可以在《梦幻之星在线》中大胆的选择ONLINE，祝各位玩家梦想成真！！

Hunter Lisence 的获得方法



《梦幻之星在线 Ver.2》取消免费一个月上网游戏，全面实行收费。如果是日版的《梦幻之星在线Ver.2》，就要到日本交纳网络服务费，你可选择一次性交纳半年、三个月等的费用，价格并不高。交费方法有两种，1.直接在日本交费；2.通过国际信用卡到日本《PSO》的官方网站（http://pso.dricas.ne.jp/licence.html ）交费，而用国际信用卡只有一种选择，就是1000日元（折合人民约80元左右）/90天期限的“Hunter Lisence”，相信国内的玩家们都应该选择这种方式。注册时还要求输入自己当时在日本注册DC时所获得的帐号和密码。如果玩家在玩《梦幻之星在线》时已经拥有“Hunter Lisence”并且还没有过期的话，游戏系统可以自动将“Hunter Lisence”的户头转至《梦幻之星在线Ver.2》中。美版的《梦幻之星在线Ver.2》预定在今年10月6日份推出，具体收费方法不详。什么是“Hunter Lisence”？其实“Hunter Lisence”就是日版《PSO》中对获得上网资格的称法。通过网络付费购买就可以获得“Hunter Lisence”，相当于网络信用卡。



Bye-bye！

会诊室

安徽合肥李昂问：①欧版DC可用日、美版的正版盘吗？加引导呢？②欧版DC在北美地区可以上网吗？③30000型PS2是日版机型吗？可玩美版PS2游戏吗？④KONAMI为什么不给DC做“《WE》系列”？⑤《Jet Set Radio》有英文版本的吗？⑥这个暑假是购入PS2的上好时机吗？XBOX和NGC推出之后PS2有降价的可能吗？⑦我问这么多你会回答吗？

①不可以，有部分游戏就算是加引导也不能够使用日、美版的正版盘。②上网就没问题。③是的。强调一次，“DC与PS系”主机的游戏，都将游戏分为至少三个版本，即日、美、欧，这三个版本是不能够在不同版本的主机上进行游戏的。④在跨平台这一大前提下，游戏软件商还是要保证各台主机上游戏的专有性及风格的。同时，硬件厂商也会对某些游戏提出“不许移植”的硬性要求。⑤当然有了。⑥PS2在年内还会有一次下调定价的可能。

超大量读者问：《恐龙危机2》、《KOF2000》、《鬼武者》、《生化危机4》是否会移植到DC上？

比较有希望的是《恐龙危机2》与《KOF2000》。《鬼武者》与《生化危机4》出现在DC上的可能性不会很高。

河南王雷的自我诊断：8月A上我的有关于《恐惧反应2》中有关DNA的谜题我在寄出信的第二天就过去了！原来到达电脑室前我没有收集齐4张光盘，而当我拿到光盘后就简单多了，只需要按照“红——黄、蓝——绿”的对应规律补齐缺失的DNA片段即可。本来是我马虎所致，还要麻烦诊所，真是不好意思。（LIKY：俗话说“久病成医”，莫非你就达到了这种境界？）另外，湖南的刘杰玩友问到《恐惧反应2》中闯过老鼠的问题，其实不用硬闯，只需在老鼠破门而出后赶快跑回到出发时的梯子处，老鼠就会钻进旁边的洞中离开。因为只有HANA靠近铁门才会触发老鼠事件，所以建议让其退后接近铁门，以便老鼠出现时不用转身，拔腿就跑！

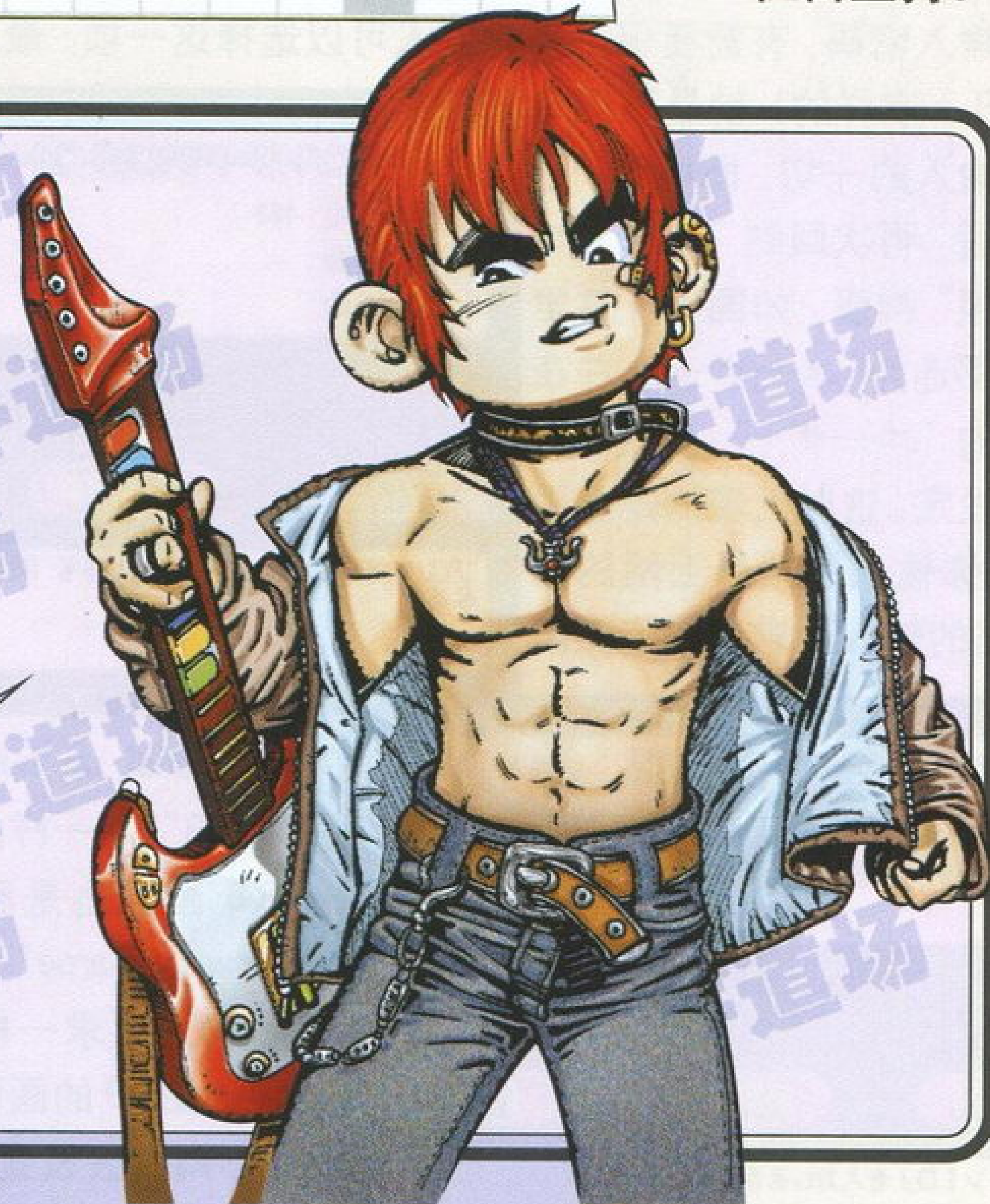
最后对急人险、救人难的诊所表示感谢。在你们的支持下，我一定坚持将这个被朋友斥为“难看绝顶”的游戏进行到底！

广西桂林秦薇问：①Bleemcast能否玩《WE》？如有，何处有卖？

②DC上的模拟器游戏全不全？比如说GB模拟器上的游戏有多少个？难道SFC模拟器没有像《最终幻想》和《皇家骑士团》这类经典的游戏吗？

①Bleemcast截止至8月初，也只推出过一个对应的游戏《GT赛车2》。由于Bleemcast并不能像PC上的Bleem！那样对应几乎所有的PS游戏，而是只对应某一个游戏。因此，Bleemcast是不能对应《WE》的。②就LIKY所知，DC上的FC、SFC以及GB模拟器的ROM还是比较全的，像你所说的那些大作自然也都包含，例如《时空之轮》、“《火炎之纹章》系列”等等。不过LIKY并不建议玩家用DC来玩模拟器上的游戏，还是让它做自己的本职工作吧。

暑假的生活大家都满意吗？有没有找到自己最喜爱的游戏，好好地过一把瘾呢？上期在“道场手记”中提到的科普类文章，D·S已经为大家筛选了一篇出来，这篇文章意在开阔大家的视野，而不是单纯的机能比拼，希望大家在看过之后能够学到一些对自己有益的东西，同时也提高自己对于游戏机的深入了解。本期的特约嘉宾是SNK的热门格斗游戏《饿狼传说　狼之标记》中可爱的女孩双叶萤，希望在炎热的夏季为大家带来一丝清新的气息。



栏目介绍

游戏市场导航：介绍最新、最可靠的国内第一手购机指南，详细的价格分析评论和客观的价格走势推断都是让你全面了解国内游戏市场的好帮手。

新手过招：主要针对一些刚接触游戏主机和周边的“菜鸟”玩家，但是各方高手也可以在这里“温故而知新”。

黑带竞技场：主要刊登一些硬件高手的玩“机”心得（单指各游戏主机维修和使用经验方面，并不是“游戏黄金眼”），欢迎来稿，稿酬丰厚！来稿时请直接在地址后注明“硬件道场”栏目收。

发烧烈火堂：主要介绍热门的游戏周边配件以及性价比较高的AV器材，普及基础的音像知识。

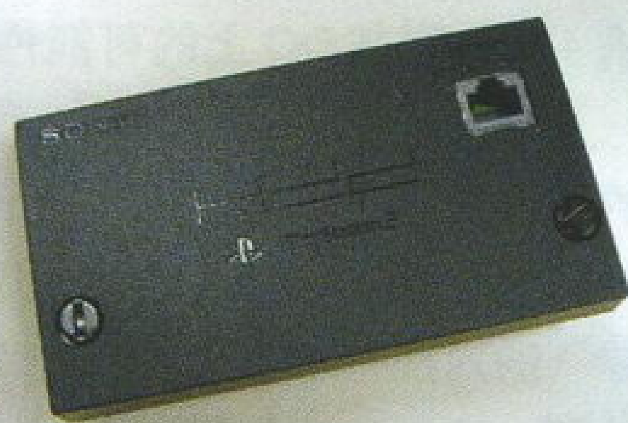
道场接待处：由D·S和国内硬件高手负责接待，回答玩家关于硬件方面的任何问题。有问题的玩家可以直接来信投给“硬件道场”这个栏目，或者填写在读者调查表中寄给我们。



游戏市场导航

7月底的硬件市场可以说完全受到“《FF X》台风”的影响，将PS2主机的销量再度提升。《FF X》发售前两周时的销量是79 867台，占全部机种销量的31.9%；发售前一周的销量是88 266台，占全部机种销量的39.5%。由此可见到了《FF X》发售的时候，PS2的硬件销量理应超过10万台，占全部机种销量的50%左右。在NGC和XBOX还没有出现在市场上的时候，每多卖出一台PS2，SCE在新时代主机大战中取胜的信心就会增强一分。

观察7月底的国内市场，差不多也是这种情况。许多尘封在游戏专卖店中的PS2都随着《FF X》的发售而找到了自己的买主，在《FF X》发售一周之后，一些大城市中规模较大的游戏专卖店还出现了PS2脱销的情况。在《FF X》发售前一周时SCPH-35000型的PS2（含《GT3》）售价是3000元左右，而《FF X》发售时SCPH-35000型的PS2（含《GT3》）售价便上升了100元左右；而《FF X》也并没有出现过高的炒价，大多只是在750元至800元左右徘徊；当《FF X》发售一周之后，SCPH-35000型的PS2（含《GT3》）售价便又上升了50元左右，





《FF X》却跌到了600元左右的合理价位。可见只要PS2上有品质优良的游戏出现，在国内就一定会掀起一场规模不算太大的游戏主机抢购热潮，从这一点上看，在某种程度上已经和国际游戏市场规律相符。

另外一则有关PS2的消息就是一种名为“NEO4”的PS2改机芯片可能会在8月份推出，据闻这种芯片最大的优势就是完美对应D版的PS2之CD-ROM格式的游戏，不需要采用附加的引导方法就可以正常使用，而对于容量较大的DVD-ROM格式的游戏则正在研制当中。先抛开这则传闻的真实性，就目前国际游戏业的规则来看，硬件厂商与D版商之间在帷幕后的较量一天都没有停息过，现在回首观察5种型号PS2先后推出的历史轨迹，就是一场同D版商的战斗。不管最后的胜利属于谁，SCE都可以说已经尽力了，因为游戏主机的设计人员在防D版方面的工作的确花费了相当大的心思。即便最终这种芯片推出了，但是有一点是玩家必须要认识清楚的，因为许多著名的游戏厂商开发一款品质优良的游戏确实要投入大量的资金。如果游戏发售之后，其中很大的一块销售比例被D版商“吃掉”，这些游戏厂商一定会无法维系正常的运作资金，在游戏业比较萧条的今天，著名游戏厂商破产并不是新鲜事。

在PS2的周边配件方面，让玩家期待已久的PS2硬盘终于在7月19日推出了。PS2专用硬盘共分为两种：对应10000型、15000型和18000型的“SCPH—10210型专用硬盘”，售价19000日元；对应30000型和35000型的“SCPH—10260型专用硬盘”，售价18000日元。同期推出的还有PS2专用USB KEYBOARD（4000日元）、USB MOUSE（3000日元）以及外置HDD用直立架（1500日元）。

根据调查所得，SCPH—10260型PS2专用硬盘在电源供应方面主要依靠PS2主机，而问题就是这部拥有40GB、7200转速的硬盘在工作的时候需要相当大的电量，可是一般玩家所使用的PS2变压器的额定功率则只有70瓦至80瓦左右，根本不能满足PS2主机连接专用硬盘工作时的用电需求。如果在这种情况下还强制使用的话，很可能使PS2主机连同专用硬盘一同烧毁，非常可怕。因此这里建议想购买PS2专用硬盘的玩家，在使用之前，一定要确认你所使用的PS2变压器的额定功率超过150瓦。



此外由于PS2专用硬盘附带了一张Utility Disk，这张碟片除了提供有关专用硬盘的使用方法之外，还包含了最新的



DVD Player Driver，版本为2.10，容量比DVD Player Driver 2.00稍大了10KB。

在使用PS2专用硬盘的时候，除了要考虑上述的电源问题，另外就是一定要把这个HDD FORMAT（硬盘格式化）之后才可以使用。而FORMAT HDD的方法十分简单，首先把Utility Disk放入PS2当中，进入菜单画面会出现许多选项，这里只需要选择"HDD初始化"就可以了，而"HDD初始化"的速度非常快，只要10秒多钟就可以了。就目前对应PS2专用硬盘的游戏而言，其主要作用除了存储游戏记录和加快读碟速度之外，便没有什么特殊用途，相信这是因为PS2的网络游戏还没有大量推出的缘故，并且有关的游戏网络计划也正在测试之中。对此有兴趣的玩家，请留意"硬件道场"下期的深入报道。

除了PS2，近期其它机种的消息并不多。NGC公布了许多周边配件的价格，而由松下电器（PANASOINC）与任天堂联合推出的具有DVD播放功能的新型号GAMECUBE已经定于11月推出，售价40000日元，比PS2稍贵一点。美版DC宣布售价近一步下调，主要是为了快速售清存货，而日版DC售价保持不变，因为存货数量已经极少。

黑带竞技场

PS2图像原理揭秘(上)

文：装机工

SONY的PlayStation2(以下简称PS2)从正式发售到现在已经有一年多的时间了。作为未来主流家用游戏机中最先发售的机种，人们无不对其抱有极大的期望。在SONY铺天盖地的广告攻势下，人们觉得PS2的性能绝对是无比强大的。但是从这一年以来发卖的PS2游戏中人们并没有发现PS2的游戏画面要比DreamCast(以下简称DC)来得好多少（当然差距肯定是有的）。而且我们还不停地听到软件开发厂商一直在抱怨PS2的开发环境十分恶劣，开发难度相当大。对这些问题SONY当然可以用"PS2主机性能是绝对没有问题的，只不过适应新主机需要一定的时间"来作解释。不过不是任何人都相信SONY的这一套说辞，这里边一定有PS2主机本身硬件设计上的缺陷和问题。本文的主要目的就是要全面客观地分析PS2的图像运算能力，来帮助大家对PS2有一个全新的更全面的认识。

前言

目前的游戏机厂商大都会和国际上的家电或IT巨头结为联盟来共同研制新主机，这样不仅有利于降低开发成本，而且这样做会使新主机的性能更有保障。SONY在PS2的合作伙伴中选择了TOSHIBA（东芝）和LSI Logic两家。以前在开发PS的时候久多良木健（可以说是PS之父了）的许多想法几乎都没有人赞同，要是没有他的雄心（野心！？）和坚持，恐怕PS就不会诞生了。由于PS巨大成功的强烈刺激，久多良木健在PS2的开发中有了更多的想法。一直以来在所有的游戏主机开发中都有这样一个问题：是轻松的研制（相对较少的花费）还是强劲有力的性能（意味着高昂的开发成本和艰苦的研发）。这完全取决于开发者是遵循传统还是勇于创新突破了。从游戏搭载的媒体上来说，在PS，SS的时代已经熟悉的CD-ROM被放弃，尽管CD-ROM现在制作方便成本低廉，且其六百多兆的容量在当时来说也不是很少（特别是相对于任天堂的系统来说），不过一向求新求变的SONY当然会选用新的媒体——DVD。同理，在最重要的PS2的图像处理方面，图像渲染方式成为问题的关键："简单传统"还是"快速强劲但是复杂"？SONY选择了后者，结果就诞生了一台和传统机型完全不同的全新主机——PlayStation2！

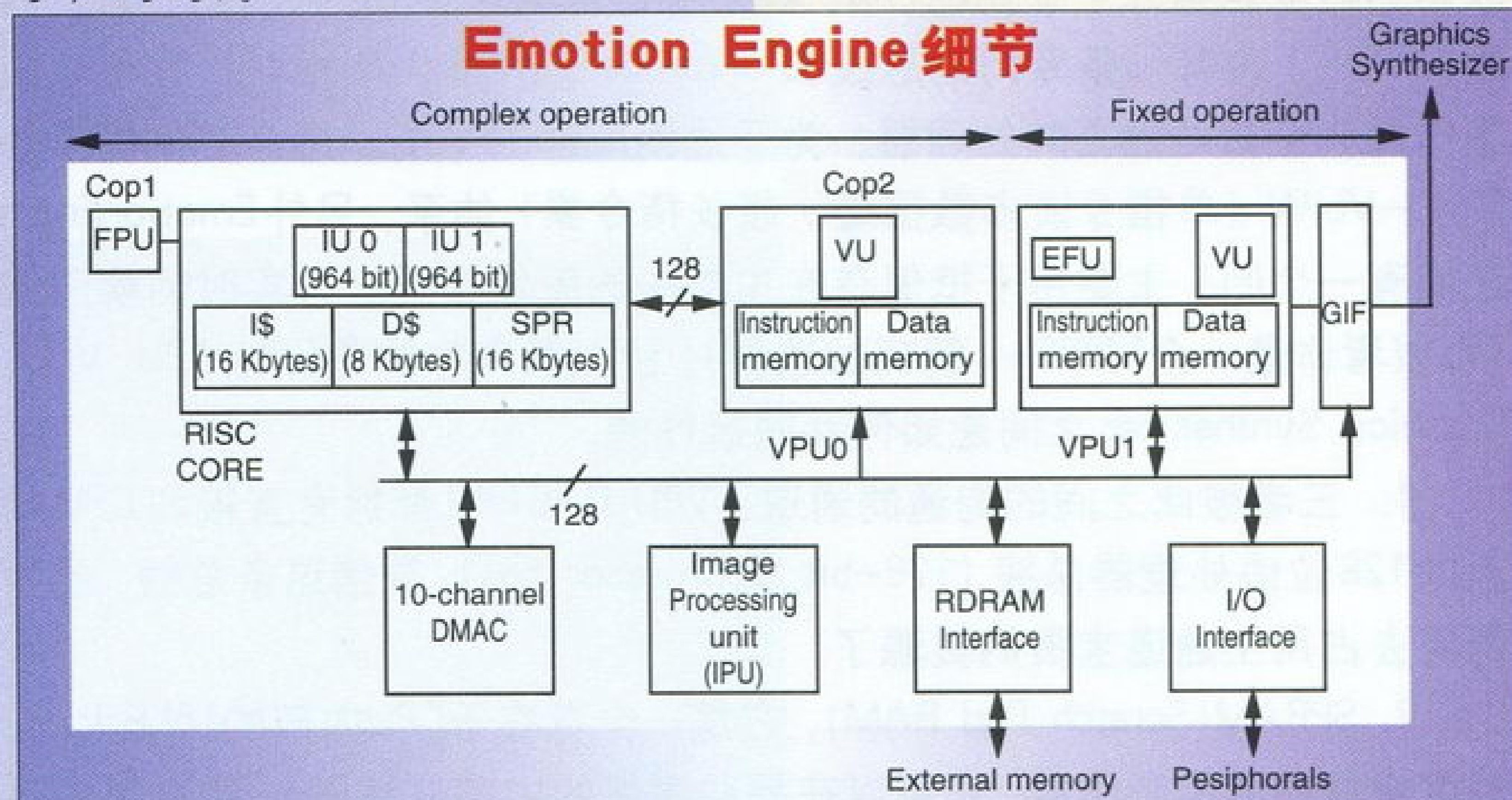
主要技术指标：

CPU Emotion Engine	300MHz（RISC）(*)		
独立的MPEG-2解码器　数据总线	128位		
指令缓冲（Instrucation Cache）	16KB 2--Way		
数据缓冲（Data Cache）	8KB 2--Way		
SPRAM	16KB		
DMAC(DMA Controller DMA控制器)	10 Channels(10通道)		
图形处理芯片Graphics Synthesizer	150Mhz		
纹理填充率	1200Mpixels/秒 4MB eDRAM(嵌入式显存) 2560位（带宽48GB/秒）		
读	1024位	写	1024位
纹理	512位		
支持"OpenGL"和"Direct3D" API(应用程序接口)			
主存32M DRAMBUS内存	(800MHz　带宽3.2GB/秒)		

(*)采用MIPS-III双路输出超标量设计，具备128位SIMD（单指令流多数据流）扩展(MIPS是一个工业标准的RISC ISA，几乎在任何地方都能看到与之有关的应用程序)

VPU 0 & VPU 1

PS2的主CPU是EmotionEngine.PS2的3D几何运算全部由它来完成。其主要由以下几个部分组成：第一是以传统的MIPS-III为基础的CPU核心，然后是一个FPU协处理器和一个MPEG-2解码器（可实现DVD的硬件级解码，满足数字娱乐的需要），还有就是两个浮点向量运算器：VPU 0和VPU 1。它们正是此芯片最独特的地方！浮点向量单元（Vector Cell）就好像那些供特殊目的使用的FPU，可以用极高（请注意是极高）的速度运算那些复杂的向量方程，当然也有可能通过牺牲一些带宽和内存来制定一个可查询的表格来加快计算。FLOPs（Floating-Point Operations Per Second，浮点操作/秒）是浮点处理能力的单位，Emotion Engine得到了6.2G FLOPS的分数，足以媲美超级计算机，十分适合几何处理和透视转换等常规3DCG（3D Computer Graphics，三维计算机图形）运算。总之，SONY有一项声明指出，Emotion Engine比目前市面上所使用的流行的T&L设备都要快上很多（当然随着Nvidia的NV20以及微软的XBOX面市情况就不同了，呵呵）。



具体分工

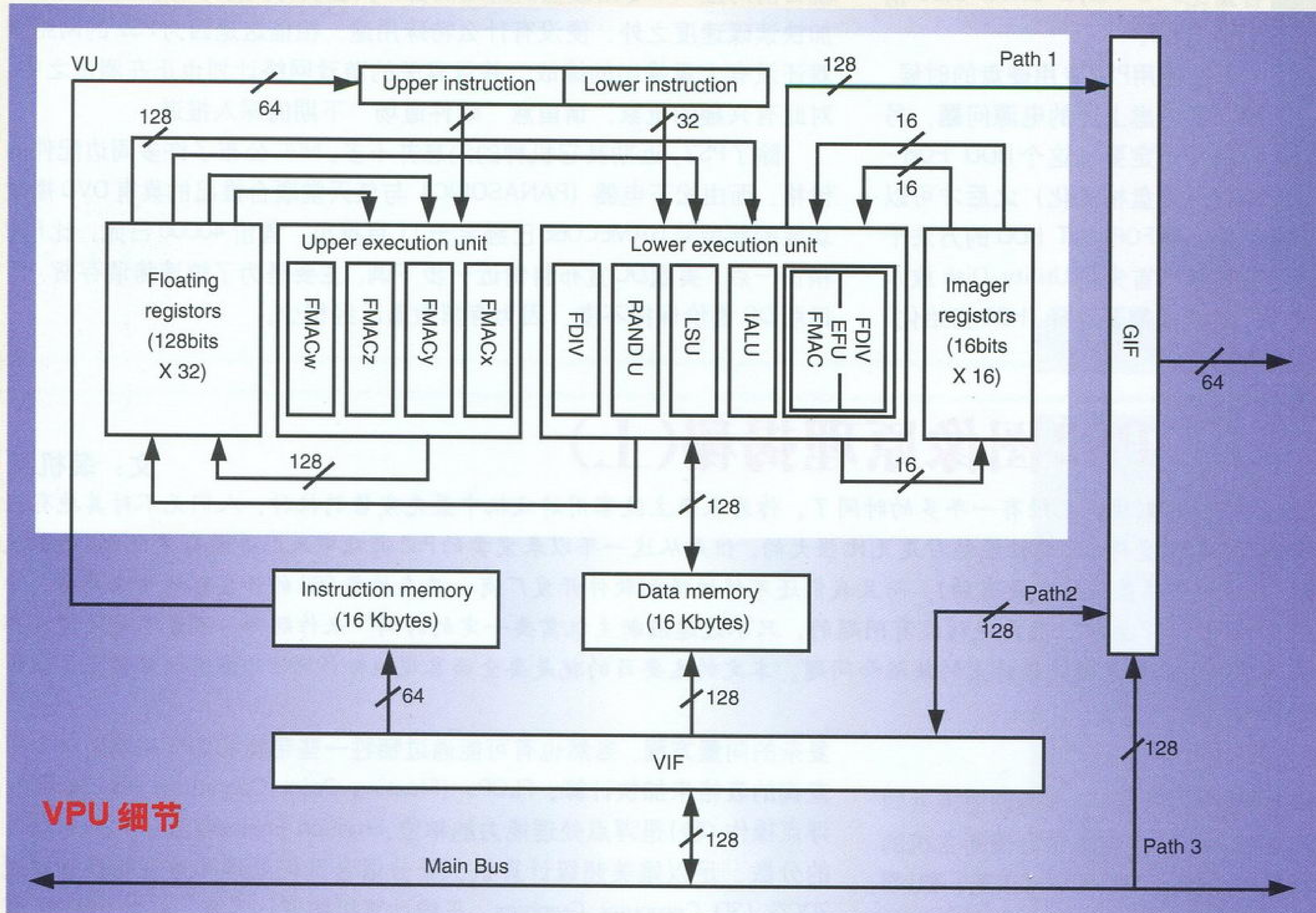
TOSHIBA（东芝）并没有对三个硬件（1个CPU和2个向量处理器）进行综合性优化，因此它们可以独立完成分配下来的所有任务，还能按照不同的任务定制自己的角色，有点像进行团体合作的雇员。它们分配任务的方法是：首先确定设备的任务，然后再来定制能够满足这些任务的设备，并最终把它们组织到逻辑单元中。必须注意的是，它们是按能力来搭配的。

1. CPU+FPU：基本程序控制，系统管理。
2. CPU+FPU+VPU 0：行为合成，物理计算，少量的几何计算。
3. VPU 1：几何计算（如简单的4 X 4矩阵操作和透视纠正）
4. IPU：影像解压缩

其中特别是第二组和第三组，它们都可以在第一时间之内生成发往Graphics Synthesizer的Display List(绘制命令顺序)。VPU 1的功能类似于DC搭载的CPU——SuperH-4的VGE，只不过VPU 1比VGE要强大得太多了！

Emotion Engin中的CPU+FPU+VPU的组合方式是空前的，此时FPU和VPU都是MIPS-III CPU内核的协处理器(Coprocessor)，也就是说CPU，FPU，VPU构成了一个逻辑以及功能单元组（Team）。其中CPU当然是主要的，负责控制设备，而其它两个设备则是用来扩展其功能的。这个组合有一

系列共同的目标：情感合成（Emotion Synthesis），物理模拟（Physics），行为仿真（Behavior Simulation）等等。





工作方式

总的来说 VPU 0 是通过一条专用 128 位总线来工作的，很容易让人联想到这就是第二个专用的FPU，我们可以称其为CPU/VPU0组。另一方面，VPU 1 也有一条专门的总线和 Graphics Synthesizer 相联，它可以被看作是一个相对独立的处理器。为了达到局部的平衡，每个 VPU 都具备 SIMD-VLIW（单指令流多数据流－超长指令集）体系。另外EmotionEngin还拥有一个IPU，主要用于把保存在主存中的图像数据进行实时的解压缩（可以看作是一个MPEG-2 解码加速器）。让人感兴趣的是CPU，FPU，VPU，Graphics Synthesizer 之间是如何共同运作的。

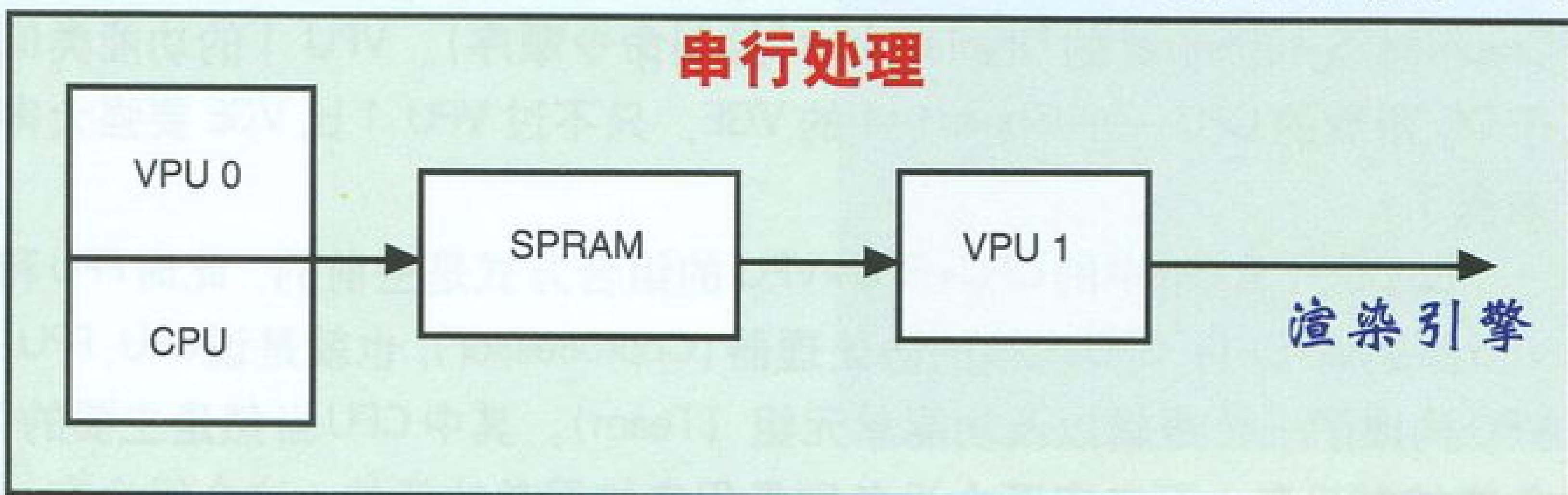
1. 三者彼此之间的沟通的通道：VPU 0 和FPU都拥有直接和CPU相连的128位协处理器总线（128-bit Coprcessor bus），凭借这条总线，就不需要去占用主通道宝贵的资源了。

2. SPRAM(Scratch Pad RAM)，它是一个存在于CPU内部的16KB大小，速度极快的随机存储器。它可以在那些缓慢的内存总线DMA存取之中插入单周期CPU存取，降低速度较慢的主总线对CPU造成瓶颈的可能性。它的特别之处在于CPU和VPU0都可以使用其中的数据，SPRAM可以作为一个分阶段传送数据的区域，所以SPRAM可以看作是一个共享的工作空间。

在向量单元的具体使用上有以下几种方式可供使用：

1. 串联处理

一个方法就是让 VPU 0 一直连续使用。在这种情况下，CPU/VPU 0 完全负责游戏虚拟世界中的物理运算和人物的AI（人工智能）。计算信息首先传送给 16KB 的（芯）片上暂存器（就是刚刚说的 SPRAM），然后送到 32MB 的 RDRAM（主存）中，在被送到 Graphics Synthesizer 以前，回送往VPU 1进行3D处理计算中的转换和光照处理(Transformation & Lighting，就是平时常说的 T&L)，所有数据信息的传输都是在软件控制下进行的。这种工作方式是相当传统的，你可以将 CPU/VPU 0 想象为传统的 CPU，而 VPU 1 则是一块目前很常见的 T&L 处理器。

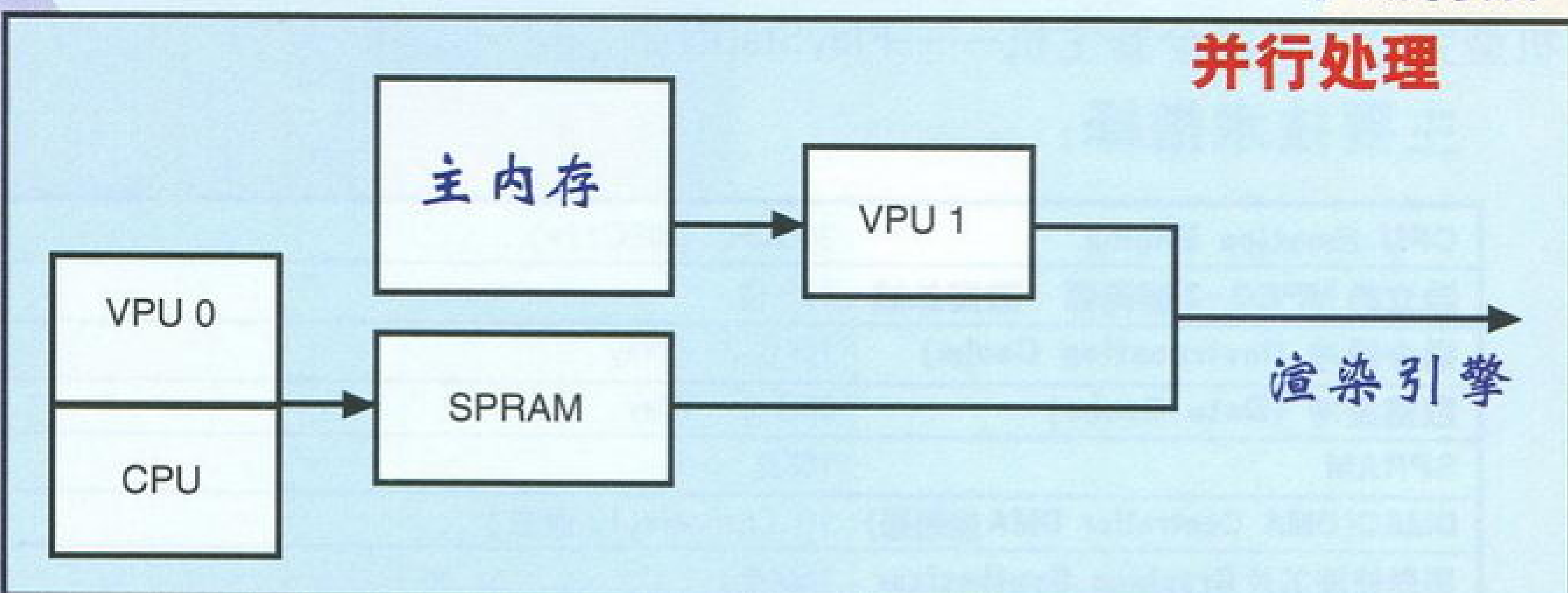


2. 并行处理

如果游戏的运算量不是特别的大，那么就有可能让向量单元进行并行处理。CPU/VPU0和VPU1都可进行几何运算。不过VPU 1拥有到Graphics Synthesizer 的优先权，而 VPU0 则可以在暂存器或主存中存储它的响应（数据信息的传输全部可由程序员来控制），在到达 Graphics Synthesizer 渲染前，所有的的处理结果会被合并。举例说明：在某个第一人称射击游戏中，可能会让 CPU/VPU 0 计算全部武器的 3D 模型，而 VPU 1 则用来计算更复杂的人物和场景的 3D 模型。

这种弹性的结构让软件发展商定制生成程序和渲染 3D 环境，以适应特殊的应用程序。

下期待续





大家好！本来这个栏目是Soul主持的，很多朋友来信大加赞许，他的奖金一涨再涨，我看得实在有些过意不去，便蓄谋抢夺此栏目主持之位。最近，由于他负担过重，我便趁此良机，用邪魔的诡计天使般的柔情和一碗兰州拉面的贿赂，使soul决定将这个美差交给我，条件是以奖金的0.000%作为让位费。因此，从这期开始，我就是本栏目的主持了，本主持将秉承Soul一贯"读者是老大"的宗旨，不过，可能风格有些不同。另外，在前几期中，Soul已经介绍过日语五十音图的读法，大家可能都已经熟记于心了，因此，在以后的单词或句子介绍中，有时可能就不出现罗马字母注音。各位有什么意见和建议，嘻笑怒骂皆可，欢迎来信指教。

主要日本游戏厂商日英汉对照

アスキ－[ASCII] 阿斯克

イマジニア[IMGINEER]构想大师

エニックス[ENIX]艾尼克斯

カプコン[CAPCOM] 嘉富康

ゲームアーツ[GAME ATRS]游戏艺术

コーエー[KOEI]光荣

コナミ[KONAMI] 科乐美

サンソフト[SUNSOFT]太阳软件

スクウェア[SQUARE] 史克威尔

セガ[SEGA] 世嘉

ソニー[SONY] 索尼

テクモ[TECMO]特库莫

ナムコ[NAMCO]南梦宫

游戏系统词汇

システム[System] 系统
メニュー[menu]菜单
モード[mode]模式
タイトル[title]标题
サウンド[sound]音效
スタート[start]开始
メモリカード[memory card]记录卡
スティック[stick]控制摇杆
始める（はじめる）开始
セット[set]设定，安置
セレクト[select]选择
セーブ[save]记录
データ[date]数据，资料
選擇（せんたく）选择
キャンセル[cancel]取消，中止
イジー[Easy] 简单
ノーマル[Normal] 一般
ハード[Hard] 难
ポーズ[pause]暂停
ロード[load]读盘，读取数据，



《最终幻想X》日语专栏

主要角色

ティーダ(Tidus)：泰达，
ユウナ(Yuna)：尤娜，
アーロン(Auron)：奥隆，
ワーカ(Wakka)：瓦卡，
ルールー(Lulu)：露露，
リュック(Rikku)：琉库，
キマリ(Kimahri)：基玛力，
シン(sinn)：辛，灾难的化身，

舞台

スピラ(su pi ra)：斯彼拉，本作的整个世界称呼
ザナルガンド(za na ru gann do)：札纳尔港多，游戏的主要舞台

剧情攻略重要词句

アイテム [item]道具。
アビリティ[ability]能力，技能。
オーバドライブ[over driver]本作必杀技。
ガーディアン[guardian]保卫者，保镖。
コンフィグ[config]配置。

スフィア[sphere]球体。这是本作中最重要的单词，基本道具，我们译之为晶球。

ステータス[status]身份，地位，状况，情形。这是游戏中最常见的一个词，指角色的状态。

バトルメンバー[battle member] 战斗成员。
ブリッツボール[blitz ball]闪电球。本作最主要的MINI游戏。
ヘルプ[help]帮助。
チョコボ[tyo ko bo]陆行鸟。

素敵（すてき）su te ki：这是一个日语中使用频率比较高的词，意思是极好，绝妙，极漂亮。本作的主题歌就是《**素敵だね**》，翻译为《多美好啊》。

覺える（おぼえる）o bo e ru：记住。使用这个指令可以让召唤兽记住特技。

育てる（そだてる）：育成，这是一个提高角色等级的常用指令。

親父（オヤヅ）：父亲，这是一个比较亲昵比较随便的称呼，相当于我们说的"老爸"，"老爹"。

用心棒（ようじんぼう）you jinn bou：各位千万不要望文生义，认为是什么用心的棒子之类的啊。这是一个非常地道的日语单词，它的意思是：防身棒；顶门棍；警卫，保镖。在本作中是第一个隐藏召唤兽的名称。

祈（いの）り子（こ）yi no ri ko：祈祷之子，游戏中指召唤士。

召唤士（しょうかんし）syou kann si：和汉语意思差不多，其实不用解释相信大家都知道，就是具有召唤能力的异人。

……を手（て）に入（い）れる te ni yi re ru：得到……，本作中最常用的一个短语，"入れる"是取得的意思。

趣味日语

私(わたし)はあなたが好きです！(wa ta si ha a na ta ga su ki de su)或あなたを愛(あい)いしてる(a na ta wo ai si te yi ru)。

相信大家都会对这个句子感兴趣吧！这就是日语中"我爱你！"比较正规的说法。第一句中的"好"是喜欢的意思，第二句可能大家看到这个"爱"字就能理解个八九不离十了。

"馬鹿野狼(ばがやろう)"(ba ka ya rou)

这是一句很多人都熟知但又不能准确发音的骂人话，就是大家所说的"八格牙露"，意思是"混蛋！"，如果不解释，看到"马鹿野郎"可能会有人认为这是日本人的名字呢！哈哈，因为日本人里叫什么什么郎的太多了。

"邪魔(じゃま)するな！" (ja ma su ru na)

大家不要看到"邪魔"就以为是什么妖魔鬼怪，它和汉语的意思差别很大，上面这句话的意思是"别烦我！""别捣乱！"，句中"邪魔"的意思是"干扰"或"防碍"，"な"是用来表示否定的。

日语中有很多字的字形和汉字的一样，但意思却截然不同。例如大家都知道的日语"手纸"不是汉语手纸的意思，而是"书信"的意思。日语中的"娘"和汉语的意思正好相反，不要看到娘就叫娘，它对应的汉语意思是"女儿"。还有日语的"汽車"不能想当然地认为是我们所说的汽车，它可是"火车"的意思。这样的例子还有很多，大家感兴趣的话，请留意今后的日语教室。

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。



很遗憾的事情，“自由谈”再次出现稿件方面的问题，DARKBABY的文章在本刊刊出后又出现在其它杂志上，由于稿件来源于网络，因此目前无法确认责任归属，但本刊保留追诉权。现在要宣布的就是今后“自由谈”原则上不接受已在网络媒体刊出的作品，具体请参看本刊目录页的郑重声明。

这次又自己动手写稿子了，原因也是由于稿件和网络的冲突，可能本刊此前数次使用的稿件情况给有些撰稿人造成了误解，以至于这次的稿件在投至编辑部后又在极短时间内出现在多处论坛，这让本来已经完成稿件编辑的慕容十分为难，不得已只好撤下不用了。因此便写了这个来充页数。：）

希望大家今后如果要投稿到编辑部的话，就不要再转作他用了，否则不如直接投过去的好。即使已经被本刊刊出，也因此不能寄出稿费，实在浪费得狠。

笑忘书

文：慕容非

月明星稀，乌鹊南飞；是为斯记，以资笑忘。

一、神圣的宗教

仿佛只是一眨眼的时间，玩家就被分成了“玩家”和“非玩家”两大阵营。便好像福音书一样，这个根本还未经论证的论题就已经成为了网络上部分人屡用不厌的论据了。

上帝说要有光，于是便有了光。

在“游戏性”这杆大旗随着世嘉大帅的江东之辱而渐渐失去光华的时候，人们需要新的信仰，于是由划分游戏软件阵营的“游戏性”便转成了划分游戏者阵营的“真假玩家”。这种转变最杰出的地方在于——它让其创造者到使用者都可以觉得是水到渠成天衣无缝的——这也是一种境界。说谎的最高境界也跟这个差不多，讲究的是要让自己都相信，这正是世界上大多数人都不能成为杰出的政治家的原因。

更加让人惊讶的是，在不同的场合或者不同的人面前，就连真假玩家的划分也有着相当“人性化”的特征——这是流行高科技的体现，就我自己所见识到的，便已经有若干版本，比如喜欢CG的、每天游戏时间不到2小时的、没有特别崇拜厂商的、言论不够偏激的等等都可以成为“非玩家”的辨别特征。不说别的，就这种“不约而不同”却又能同仇敌忾的默契就够一些淡泊的人学习好一阵子的。

从什么时候开始游戏已经成为如此神圣的事业的呢？这也是一个谜题。本来在我心里是想着游戏是在我想玩的时候拿来玩的东西，就好像吃喝拉撒一样没什么特别重要的，我也一直当自己是个玩家。但现在我忽然发现自己跟不上时代了——就连成为玩家也有很多讲究的，这就仿佛大便——如果你没用标准的姿式去拉的话，你始终只是个非大便者，永远都不能够真正体会到大便的快乐的，不管你当时有多爽。发现这个变化的时候我出了一点冷汗，心里庆幸非玩家还不至于被杀头，很感激那些真·玩家的宽厚，同时决定自己要开始偷偷研究正确的大便方法。

不管什么场合，人们总是会对“专业”人士特别崇拜一点的，不管是大便还是游戏。我也想要被崇拜，跟大多数人一样。

马克思爷爷曾经说过宗教的问题，并指出在共产主义之前宗教还是有存在价值的。

人们创造宗教的第一原因，是因为对世界的恐惧，但在现在来说宗教已经变得不是那样纯净了，人们可以依据各种不同的原因创设宗教。

宗教也都有着严格的等级制度，几乎每个宗教也有自己信奉的神。在宗教里最接近神的人往往拥有最崇高的地位，因为他将担负着传达神旨的使命，所以教徒们将不能对他有怀疑的。

现在我看到的宗教，信奉的是什么还不明朗——因为始终没有明确过，但教宗的身份基本上就是真·玩家了，他们时刻鞭策着教徒们不要偏离正确的思想路线，十分敬业。

将来我或许也可以搞个宗教出来，例如系鞋带教——那也有许多讲究的，我只要提出个别人都不懂的教义来，我也就成了权威了。

但不管怎样，宗教，始终都是为了让信徒们克服恐惧和空虚的，我也知道。

二、英雄的索尼

不管什么时候，能够被千夫所指的总是杰出的，这包括英雄和枭雄两种。古有曹操，今有盖兹。

索尼是间历史悠久的公司，一直以来索尼产品还有着不错的商誉。很多骗经济系大学生Money的书也很喜欢使用索尼历代领导者的一些事迹来教育想成功的年轻人。这可以看出，索尼至少在经营上还是很厉害的。

遗憾的是自从索尼的PS成功之后——注意不是PS推出之后啊——索尼的名字就总是和一些不入流的形容词靠在一起了，如果刚刚接触社会的孩子看到那些评论的话，搞不好就会“知道”索尼好像只是个用一些涸泽而渔的手段加了不得的运气才成功的三流企业。

索尼最不可原谅的一件事是它把游戏从纯净的充满“游戏性”的小圈子里拉到了大众面前，这种变阳春白雪为下里巴人的行为彻底侮辱了宗教法庭的自尊，即使实际上游戏业因此变得更加广阔——正如其它所有的艺术形式一样在贴近大众之后才有大发展。让人遗憾的是那几年索尼混得十分光彩，因此当时卫教人士只好把枪口对准索尼的几员大将，当然其间一些七七八八的声音还是会出现的。但真·玩家雪亮的眼睛始终紧盯着那个侮辱“游戏性”的叛逆者，所以一旦索尼有了差错的时候立刻就可以联想到其中与“游戏业的不良倾向”的紧密联系，丝毫不愿意看看这段时期整个世界的经济走势。啊！还不能够这样说，我记得也有人为了表现自己的公允也拿了同时期任天堂的经济报表来比较的。只是这时候论证原则变成“只要盈利就证明方针正确经营成功”转变得似乎有些牵强粗暴了些，很容易让人想起之前一段时期“任天堂誓死捍卫游戏业的尊严”、“索尼赚了钱却毁了游戏业”之类的愤怒宣言来。另外，商界一直有“赚妇女和小孩的钱”这样一种不败的经营方针，而任天堂好像也不能因为赚了小孩的钱就可以表明什么高瞻远瞩或者忠贞不渝之类的品质来。这其间的过渡是不是漏掉了一些环节没有论证呢？

总体上，索尼的产品近年来一直可以引发十分有趣的结论来，这暂且不提什么录像制式什么显像管技术了——那是另一个教派的任务——只说PS系列。

在PS2机能在业界还是前茅的时候，那叫“偏离‘游戏性’”、“过度重视画面效果”；到了NGC和什么盒子的机能公布之后，索尼就是机能太弱不足以竞争了。

如果一个游戏好卖的话，只有三种可能：卖CG，抄袭创意，靠促销，这分别对应几种类型的游戏，第一种是画面好的，第二种是玩新意的，第三种是各方面都不错的；如果游戏不好卖，那么索尼就要承担更大的痛苦——破坏业界生态，黔驴技穷，玩家的眼睛是雪亮的（很奇怪现在才变得亮起来），完全不专业云云。

当PS2销量领先的时候，一般买的人都是为了看DVD；如果恰好看到销量不行了，自然是理所当然已经被玩家遗弃了。如此循环往复，生生不息，煞是有趣。

便是在最风光的时候，比如《GT》或者《FF》的销量公布之后，索尼仍然要小心翼翼地老实呆着，因为那已经是“末日疯狂”了，而且那些游戏又不专业又不好玩，销量只是有着雪亮眼睛的玩家们在梦游美国的时候造成的，不能作数的。

所以最近就可以听到一些赞扬××画面极好的话了，这在新机种公布之前是很难听到的，非常珍贵，因为画面总算又成为游戏水平的依据之一了。

另外不能忘记，索尼为了多赚玩家的钱，把个PS分成无数版本发售，

不仅欺骗了广大民众，甚至给游戏厂商也造成误导，实在万恶至极。

我们憎恨着普洛米修斯，因为他把神圣的火种变成了人人都可以使用的贱物，让神再也没有使用火的高贵感，因此，他注定要遭受世间最惨痛的刑罚，被高高缚在耻辱柱上让乌鸦啄食他的卑怯的肝脏。

三、商业社会的童话

我庆幸我出生在这个充满人情味的国度。

我们小时候的教育，是十分简单生动的，狼是坏蛋，狐狸狡猾，小白兔是弱者，狗熊是傻瓜。这样很容易让我们学会认识各种动物。

但是对于成年人来说，执着地使用这样可爱的标准来看待事物就有些"完全不管人家受不受得了"了。

在游戏业的战国中，传说中的物种分布大致是这样的：任天堂——执着的狮子；世嘉——悲壮的犀牛；索尼——越界的老鹰；微软——粗壮的熊；万代——不自量力的天鹅；史克威尔——贪得无厌不知死活的猪；ENIX——被勇者打趴下的龙；NAMCO——拥有顶尖CG技术和良好品德的孔雀……

列举这些就可以凑足一出戏了，通常的剧情是这样：狮子开辟了森林，养活了从犀牛到孔雀的动物们，然而莽撞的犀牛一次次地企图夺取狮子的霸权，结果半途被狮子欺负的老鹰加入了战团，在贪得无厌的猪的帮助下一举打垮了犀牛打伤了狮子，然后一只异国的熊就进来打算浑水摸鱼，其中还间杂着天鹅与狮子争夺制水权的小规模战役以及猪和老龙之间的暗斗，只有孔雀一直保持着超然的态度，虽然偶尔也来点坏水……

这样看起来倒也算脉络分明，可惜始终只是个童话，开开玩笑可以，拿来假经真唱就有点让人恶心了。

只要心智成熟的人就会知道商场是不会有这许多人格特色的，尔虞我诈也算不得什么无耻。大家人在江湖身不由己，要对股东对雇员对税务官对董事会还要对客户负责，在公司的层面上来讨论人格问题简直是——像弱智一样，好像也只有中国的真·玩家们能够把这种公司竞争上升到人性化的角度。正常的分析应该关注的至多是公司是否存在违法问题以及对客户的信用问题，可是对于公司间的合作和分手也要带上什么感情色彩的话，那么就只是故意放纵自己的无知和偏颇了。奇怪的是最近这种风气还有越来越理直气壮的趋势，让人看了之后非常痛苦。想体会这种感受的读者可以想象一幅两国国君下棋，手下太监急得打架的画面，大约就可以体会到我的难受之处了。

如果说因为是自己的真实感受就可以名正言顺地胡言乱语，那么就连法西斯也是合理的了，因为他们也是秉承自己信仰的狂热分子。

人的理智必定要考虑到公正性，否则几乎已经是癫狂的。

四、多灾多难的幻想

首先我想庆贺的是国内游戏高手越来越多了，前几天还听到有人说某某极不屑毫无内涵之《FF X》的高手只花了十几小时就将其通关云云，让我不由得感叹如果这个高手真的能看懂《FF X》的剧情的话，可能所需要的时间更少也不一定。但也有一个可能是这位传说中的高手是雨人型的人，真的让他看剧情的话也许根本就玩不了。不管怎样，这样的玩家在日本不稀奇，在国内来说就是活生生的宝贝了，极值得大家瞻仰。

在《FF X》正式发售之前，毫无意外地又出现对它的"权威"评价，也毫不例外，这时，画面和游戏水平仍是成反比的。我一直很期待有一天人们可以用比较直接的方式来评价一个游戏，如果你要骂的话，就直接骂你想骂的方面，不要再绕弯子了。如果真的觉得一个游戏的系统烂，直接指出烂在哪里，千万不要用画面太好就没有精力来做系统这种完全不依据逻辑的论证方法了，这种说法一次两次可以被人当作看不见，老是把这个空中楼阁型的推论当作武器就真的很无趣了。事实是怎样的呢？在一片对所谓"游戏性"的骂声中，我竟然完全看不到有关于游戏除了画面外的东西的评论，目光集中于叫人恨得咬牙的画面素质，然后狠狠地抛出一句："顶多是好看，完全不好玩"来，就是绝口不提不好玩的原因，一个人痛恨美丽到这样的地步也很可以开宗立派了。我相信在《FF X》发售之前很长时间内有关于该游戏的系统介绍已经不算少了，难道真·玩家们关注的反而只是一个游戏的画面？

终于游戏如期发售，很不幸《FF X》并不像"传闻"中那样不好玩，于是真·玩家悻悻地放下手中的石头，开始寻找下一个目标。但也可以看到一些"与人斗其乐无穷"的角色仍然试图表现其独特的审美观念，可惜，这次连帮腔的人也少了许多。

通观《FF X》发售始末，以及那次的评分闹剧，觉得史克威尔还是应该去火星吧！中国太危险了。

五、可怜的RPG

RPG的无辜之处在于——被卷入这种事关"游戏性"的纷争完全是被迫的。

自从RPG这种游戏类型出现以来，当初的定义是角色扮演类，指的是扮演游戏主角进行游戏的一个类型。这时大家都同意剧情是RPG的灵魂这一说，并且充满热情地期待着哪一天可以看到自己扮演的角色在接近真实的世界里冒险。

但始终没有人说什么RPG应该做得像FTG一样平衡，像PUZ一样耐玩，像RAC一样刺激等等的奇怪论调，喜欢RPG的人当时谈论的是更曲折的故事，更复杂的系统，更华丽的招式，更有个性的角色，更奇幻的冒险世界。本来RPG的这种分类，就是以剧情为主的，这一点也只有在"游戏性"出现之后才被置疑。

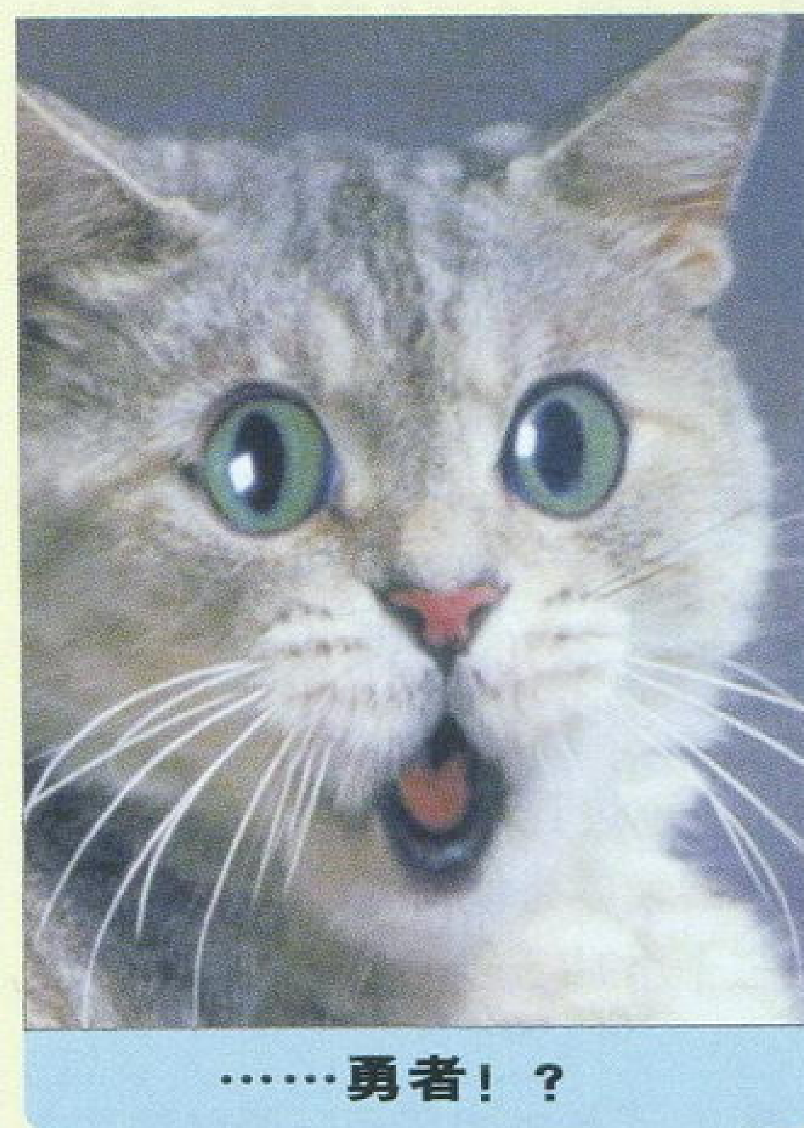
一切都在PS胜利趋势出现的时候开始改变，莫名其妙地RPG的剧情不重要了，画面不重要了，角色也不重要了，反而可以看到诸多作品在"游戏性"面前得到截然不同的评价，遗憾的是"游戏性"的定义始终没有在游戏界正式出现过（竟然也被有些人用得如狼似虎）——也许这样正好，可以随意对任何觉得不爽的游戏来个"迎风一刀斩"，还可以让反对的人找不到质问的角度。

更加出色的理论成就是由此而得到的一个跳跃型推论：画面越好，"游戏性"越差。这是个局部定理，通常真·玩家们只在评价某一机种的时候会用到的，有时候我也想这样子推论一下《莎木》或者什么什么赛车的，可惜始终不能狠下心来让自己干这样恶心的事情。

当然现在这样也并非全无乐趣，至少每一部大作出来，都可以怀着期待的心情看看依据"游戏性"可以得出什么样的结论，人生充满挑战，消遣是一定要有的。

勇者传说

文：LightLucifer



……勇者！？

请诸位不必考证故事发生的地点与历史背景，总之这是一个很久很久以前的传说就是了。

我的名字是Light，一名普普通通的14岁阳光少年，至少在今天下午以前还是。但几个小时后，我就要为了探索世界而周游四方，以成为一个真正勇者的目标而奋斗！

为什么要出门呢？说实话我也不知道。天晓得那个傻乎乎的国王从哪儿听来的小道消息，非说我想周游世界，给了我一把破剑和几十个铜板就让我出城，美其名曰经济赞助，我倒觉得怎么看怎么像驱逐出境。不过走运的是青梅竹马的纱迦不知哪根神经出了毛病也要陪我一道远游，我当时只感到心都醉了，整个世界仿佛开遍了美丽的花朵。其实我对城里首席美女的她早就垂涎三尺，但是，我决不能先向她表白！第一：我才14岁，要装出纯洁无暇的样子；第二：我是勇者，勇者绝对需要具有傻乎乎的精神，不管美女给你多大的暗示与诱惑都要坚决装傻，拥抱接吻的场景只能出现在大结局处，要不然以下的戏怎么制造情节。

于是，在整理好装备（只有破剑一把）后，我和纱迦雄赳赳气昂昂地跨过了鸭绿江，No，是离开了城镇。沿途动不动就有怪物来袭，而且总是我眼一黑伴随着音乐它们就出现，国王养军队是干什么吃的，这可是光天化日啊！但有一点很奇怪，这帮家伙弱得都让我认为自己是在虐待动物，而且腰里明明挂着药草却总是至死不用，难道，难道说它们是专程留下来给我的吗？多么深厚的人妖情啊！可是谁能告诉我为什么它们身上还有钱呢？我可

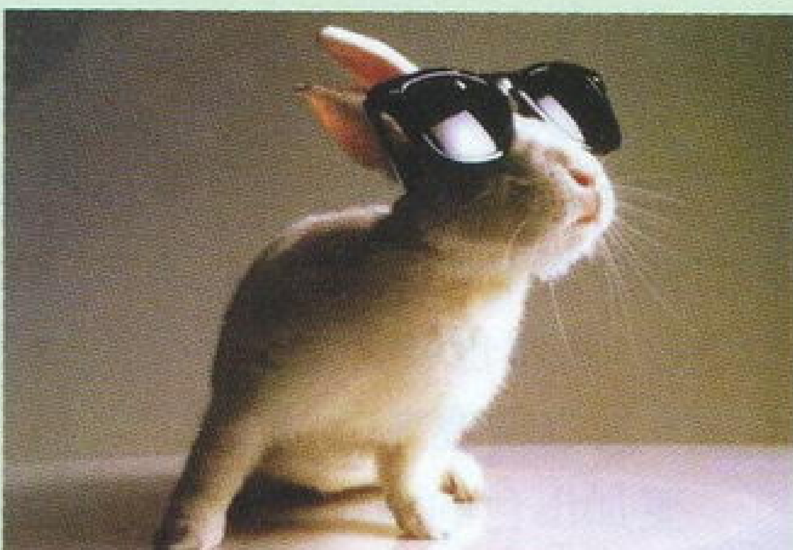
从没见过有哪个怪物跑到集市上和店主讨价还价："老板，猪头肉便宜点卖吧，我们妖怪挣点儿钱也不容易。"纱迦让我拿了钱再赶路，"有没有搞错，我是勇者，不是盗贼！"我一边迅速将钱塞入口袋一边愤慨地说道。

于是，在走走停停中（奇怪的是，我们在路旁走累了休息时从没见到过怪物。纱迦说是因为我们走的步数还没到战斗点，什么意思？），我们来到了第一个村庄。

一进村口，我突然冒出了想打家劫舍的念头，当我将它告诉纱迦并为自己的邪念感到羞愧时，她却双手交叉放在胸前，用一双闪耀着星星的眼睛含情脉脉地看着我说："这，就是勇者的宿命呀……"

于是，在那一天，整个村庄（除了武器屋与道具屋）被身为勇者的我洗劫一空。

其实我在翻箱倒柜时心里也很害怕，可是竟然没有一个人阻止我的犯罪行为，有一对夫妇在我进入他们的卧室找药草时竟然还提醒我多注意一下壁橱和坛子里的宝物。这就是勇者的特权吗？我顿时豪情万丈、气贯长虹，感谢上苍给了我这个机会，请放心，我一定会将勇者这份很有前途的职业进行到底的！



可惜，快乐永远是短暂的，换来的只是无穷无尽的痛苦与长叹。终于，危险出现了……

"开什么玩笑！我凭什么要帮你去铲除山上的恶龙？！"我涨红了脸，气极败坏地说道。

"啊，勇者！"酒糟鼻子村长只要一张口总是这句话，"为了正义，为了和平，为了整个村子的安宁，请救助我们吧！"

在申辩了多次换来的仍是这句回答后，我总算明白了，这个家伙只会说这一句话。"怎么办？"我问纱迦。"只好去了，要不然没法发展剧情。"她回答道。

于是，心不甘情不愿的我只好接下了这项任务。在上山之前为了增强实力我们先到武器屋转了一圈。可那黑心的店主竟然一件破衣裳就要我40G，这在和平年代只需要15G啊！"我们可是为了拯救你的村庄而战，难道就不能来个八折吗？"我不死心地问道。可他竟然敢不理我，要不是纱迦拉着我，那个混帐早就身首异处了。这群发战争财的卑鄙军火商！

话是这么说，可我还是要乖乖地交钱。就这样，在装备齐整后，我和纱迦踏上了征程。上山的路上照例还是有好心的妖怪来送钱和道具，但是实力似乎比以前强了很多，让我觉得稍微有些难以应付。不过为了弥补在武器屋受的损失，我不厌其烦地砍杀了十几个小时，看着金币不断入手及头上不时冒出的XXX＋1的绿字，这种感觉实在是太爽了！如果不是纱迦一个劲地催我快走，我真想就留在这儿赚钱算了。

不久后，我们来到了恶龙的洞窟中，可出现在我们面前的却是一个手持大剑、身材魁梧、满脸伤疤的壮汉和恶龙正在对峙的场面。

"你看，我早就说不用来了。"我对纱迦说，"这儿已经有人帮我们干活了，下山吧。"

"喂喂，你们难道不来帮我吗？"那个男子一边苦苦支撑一边大声嚷道，"看到我这副玉树临风的美少年模样就该想到我成为仲间的概率超过99%啊！为了等到勇者我已经在这儿和它打了三个小时了，想要让我加入你们就快来帮我！喂，不许逃跑！"

集体的力量是伟大的，在三个人的群殴下，可怜的龙脖子一歪就这么去了。雄壮的背景音乐响起，三人自豪地摆出极为嚣张的胜利姿势。同样，恶龙的财宝也全部归我所有，哇，这次发了！

"好了，勇敢的少年，能告诉我你的名字吗？"壮汉在喘够了气之后向我问道。

"咦，你不是一直在等我吗？怎么连我的名字都不知道？"

"白痴，那是剧本的安排，觉得不合理就去找编剧去。"他不耐烦地说道，转瞬间他又换了一副表情，"啊，原来如此。我的名字是GOUKI。少年，为了修行，就让我和你们一起冒险吧。"

"又多了个分钱和经验值的。"纱迦在一旁小声嘟囔道。

在村子为我们举行的庆功宴上，那个先前只会说一句话的村长递给我一把剑。"勇者啊，请接受我们的谢礼吧。这把银之剑可以使你的STR值＋17，是我们村庄的宝物啊。"

"既然如此。"我攥紧了双拳，"为什么不在我上山之前给我！你想我被恶龙烧死吗！！"

这只是我们遇到的第一个考验，此后每到一个村庄或城镇，那里的负责人都会以各种借口让我们帮他降妖除魔。什么"公主被恶魔抢走了啊"，"妖怪作祟气候异常啊"，"怪兽挡道无法出城啊"之类的事都毫不客气地交给我解决。虽然我是勇者，可也只有14岁呀，这不叫虐待儿童叫什么！！更可气的是，他们连一个士兵都不派给我，别以为我年纪小就好欺负！呜呜……

"别哭，好好干吧。这，也是勇者的宿命啊。"GOUKI拍着我的肩膀，满脸同情地说道。

我总算知道这个世界上勇者为什么这样少了。

就如同所有勇者的传说一样，邪恶的魔王军总算登场了。出现在我们面前的那个红发家伙据说是什么四大军团长之一的D·S。在对方压倒性的恐怖实力面前我们丝毫没有还手之力，到最后全都伤痕累累地趴在地上。

"就这样的本事还想跟魔王军对抗，太自不量力了。今天我就放你们一马，下次就没那么走运了，哈哈哈哈……"D·S狂笑着，但我总觉得他似乎努力在抑制着什么。

"有种就杀了我，我是不会认输的！"我挣扎着说道。

"不要勉强自己了，人类的生命是很脆弱的。"

"我绝不……"

"你有完没完！"D·S的怒火终于爆发了。"你以为我不想干掉你啊！杂兵不准在半道上干掉勇者，这是行规你知不知道！真是，为什么超绝美形的本大人最后一定要败在你手中呢？！混帐编剧去死吧！！"D·S气冲冲地跨上坐骑泡泡跑了，据目击者称在路上曾四次见到他被泡泡掀翻在地的美妙身影。

我看着身旁遍体鳞伤的纱迦和GOUKI，身体因愤怒而剧烈地颤抖着。

"我要报仇——！！！！！"

一个月后，邪恶的魔王城堡。

第一战，朱雀飞空团团长紫枫在眼镜被打碎后不慎左脚绊了右脚而坠入深渊；第二战，玄武魔导师团团长LIKY还未说话便被极度痛恨人妖的纱迦一脚踢出了城，至今不知去向；第三战，白虎军团团长邪魔天使在濒死之际体内双重人格之光明一面觉醒，弃暗投明想成为NPC，但被眼馋其装备的GOUKI严辞拒绝而含冤自杀；第四战，青龙骑士团团长D·S在最后时刻虽召唤出终极GF"泡泡·改"，但仍无法抵住我的重剑，最后狂喊着"超绝美形"逃之夭夭。然后是……

最终战，大魔王——慕容非！！！

"愚蠢的人类啊……"

"不用再说了。"我冷静地摆了摆手，"第一种可能，你想说是人类心中的邪恶导致了你的诞生；第二种可能，你指责人类危害地球污染环境；第三种可能，你认为地球就该掌握于你手中……第七十八种可能，你是吃饱了没事干想抢我勇者大人的镜头！有什么遗言没有，没有是吧，没有我可就砍了啊。正义，不容忽视！代表月亮，惩罚你！"在一阵狂风暴雨般的言语轰炸后，我拔出剑冲向了目瞪口呆的慕容非。

第一剑，慕容非第一形态毁灭，第二形态出现；第二剑，第二形态毁灭，第三形态出现；第三剑，最终形态"真·慕容非"闪亮登场，但不幸在第四剑一挥出便告终场。

"卑鄙……"奄奄一息的大魔王慕容非挣扎着说道，"你一定用了金手指，要不然绝不可能这么强！"

"别开玩笑了，我早说过我的金手指只是用来看动画的。Oh，Stop！我是勇者，什么金手指银手指？我都不知道你在说什么。至于我如此强大的原因嘛……说出来不要吓住了。"我顿了一下，得意地说："因为GOUKI这个路痴非要走在队伍前面，所以我们在魔王城的旁边绕了将近二十天才找着大门，而二十天的练级也就导致了LV99的诞生。Understand？"

慕容非两眼翻白，当场吐血而亡。

"连'我一定会复活的'之类的话都没留下，续集怎么出啊？一点儿当BOSS的职业道德都没有。"纱迦不满地说道。

此刻乌云散去，阳光瞬时温柔地照耀着万物复苏的大地。英俊的少年和美丽的少女，加上一个不识趣的中年大叔GOUKI站在悬崖边，欣慰地注视着世间渐渐变成欢腾的海洋。

终于，新的勇者传说诞生了，它的名字就是——伟大的勇者Light和他的陪衬们！可喜可贺，可喜可贺啊！

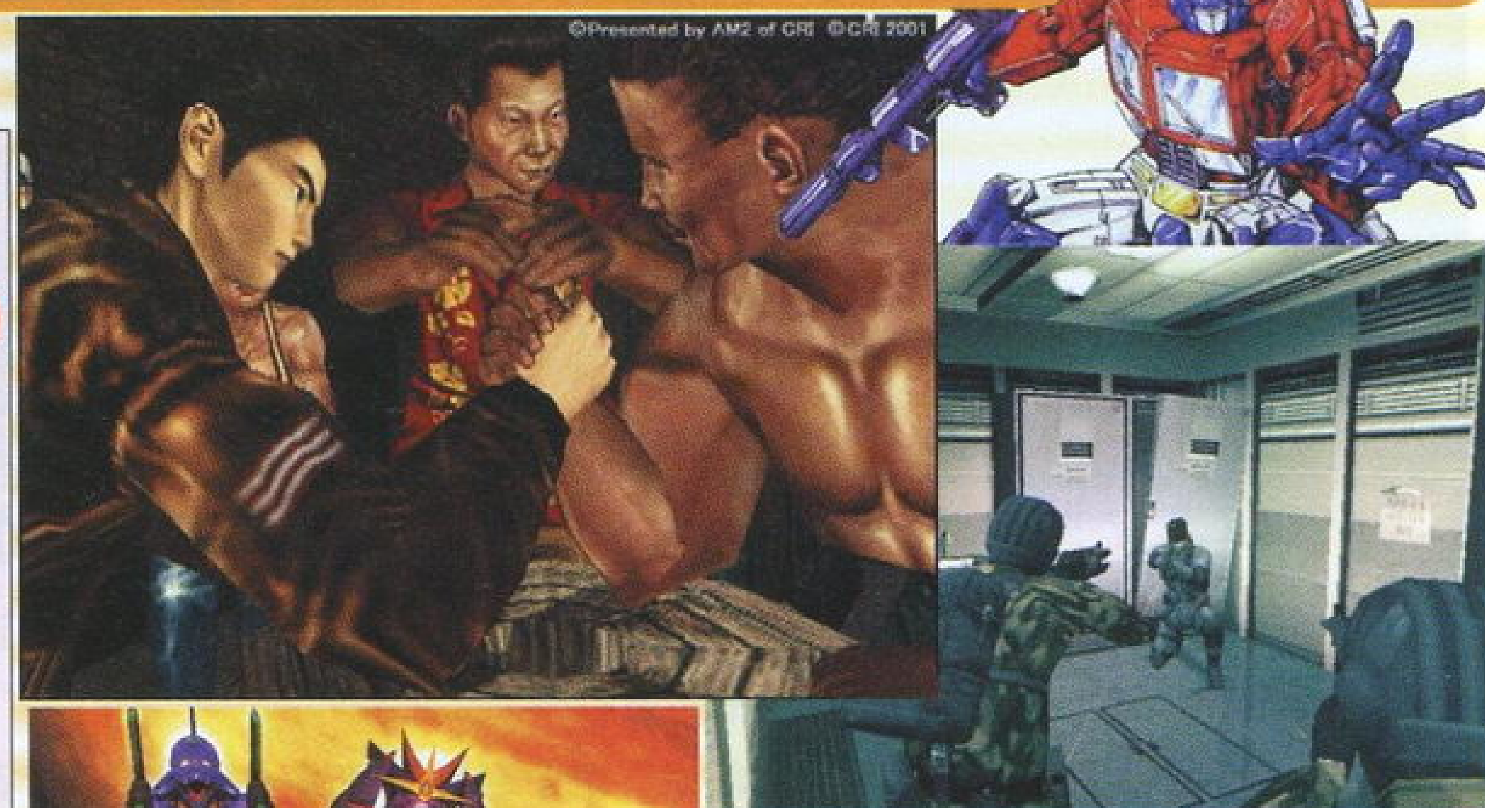
至爱排行榜

TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP

突然想起了儿时的好朋友——变型金刚，特地请来擎天柱大哥作客，热闹一下。相信这样会勾起和我年龄相仿的玩家对过去岁月美好的回忆。祝大家天天快乐。"美妙的塞伯特恩，金属制成的月亮。"

油细鸡期待排行榜 TOP 10

游戏名称	期待度	机种	预定发售时间
1. 莎木II	27.3%	DC	2001年9月6日
2. 合金装备2 自由之子	19%	PS2	2001年11月13日（美版）
3. 超级机器人大战α for Dreamcast	9.3%	DC	2001年8月30日
4. 寂静岭2	8.6%	PS2	2001年9月27日
5. 生化危机4	8%	PS2	未定
6. CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001	6.3%	DC/PS2	2001年9月13日
7. 樱大战4	6.6%	DC	未定
8. 死或生3	5.6%	XBOX	2001年11月8日
9. 皇牌空战4 破碎的天空	4.2%	PS2	2001年9月13日
10. 铁拳4	4.6%	PS2	未定
其它游戏	0.4%		



1. 莎木II
2. 合金装备2 自由之子
3. 超级机器人大战α for Dreamcast

至爱短评：《最终幻想X》终于发售了，所以榜首的位置让位给了《莎木II》。可能自从今年E3之后，小岛君没有再公布更多关于《合金装备2》消息，使得SNAKE总是被芭月凉打败！还有一点令我很奇怪，为什么超级酷哥——但丁榜上无名？看来真是Devil may cry。

主机销量榜

2001年7月23日～7月29日

	本周销量	本年度累积销量	市场占有率
PS2	10万3263	157万7052	50.5%
GBA	8万5209	256万6679	41.7%
DC	5077	23万6991	2.5%
GB	4958	43万7350	2.4%
PSone	2283	12万7879	1.1%
WSC	2435	21万6692	1.2%
N64	1266	5万9993	0.6%
NGP	77	1万4733	0.0%

至爱短评：看看本周PS2的销量吧，再次验证了那个游戏真理——软件带动主机的销量！GBA也是大作不断，紧紧咬住PS2。

2001日本游戏累计销售排行榜 TOP 20

2001年7月23日～7月29日

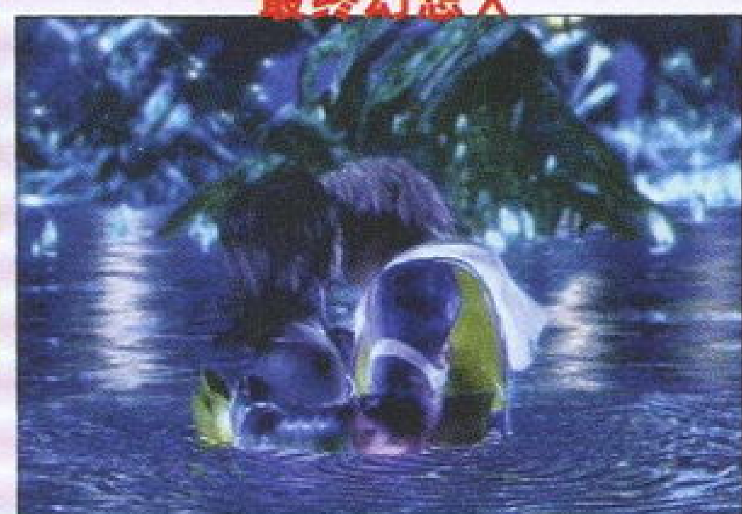
1	大众高尔夫3 (SCEI, PS2, 2001-7-26, 27 万2758套 累计27万2758套) NEW!
2	最终幻想X (SQUARE, PS2, 2001-7-19, 23 万3429套 累计198万3166套)
3	马里奥赛车ADVANCED (NINTENDO, GBA, 2001-7-21, 79668套 累计34万1465套)
4	激烈枪战 毒之刀刃 (HUDSON ,GB,2001-7-27, 累计55049套 累计55049套) NEW!
5	梦幻骑士II (ATLUS,PS2,2001-7-26,44587 套 累计44587套) NEW!
6	GT赛车3 A－规格 (SCEI, PS2, 2001-4-28,25768 套 累计130万8787套)
7	MissingBlue (TONKINHOUSE,PS2,2001-7-26,24648 套 累计24648套) NEW!
8	不可思议的地下迷宫 风来之西林GB2之沙漠魔城 (CHUNSOFT,GB,2001-7-19,19776 套 累计97383套)
9	游戏王 对战怪兽5 专家版1 (KONAMI,GBA,2001-7-5,19776 套 累计19776套)
10	真・女神转生 恶魔之子 白之章 (ATLUS,GB,2001-7-27,17453 套 累计17453套) NEW!
11	蚊 (SCEI , PS2, 2001-6-21, 15896套 累计12万6739套)
12	洛克人X2 (CAPCOM, GB, 2001-7-19, 13175套, 累计30284套)
13	捉猴2001 (SCEI , PS2, 2001-7-5, 11170套, 累计50634套)
14	实况火热全职业棒球2001 (KONAMI ,PS, 2001-6-7, 10057 套, 累计15万1151套)
15	超级马里奥 Advance (NINTENDO, GBA, 2001-3-21, 8972 套, 累计64万4570套)
16	From TV animation ONE PIECE 海盗王路飞! (BANDAI, GB, 2001-4-27, 8156 套, 累计27万6455套)
17	必杀柏青哥StationV2 (SUNSOFT , PS2, 2001-7-12, 8142套, 累计31242套)
18	THE FEAR (ENIX , PS2, 2001-7-26 , 8007套, 累计8007套) NEW!
19	火腿太郎2 所有的火腿在这里集合 (NINTENDO, GB, 2001-4-21,7201 套, 累计31万818套)
20	风之克罗诺亚 梦见帝国 (NAMCO, GBA, 2001-7-19, 7163套, 累计23086套)

至爱短评：短短10天《最终幻想X》销量就突破200万大关，引人注目自然是意料之中了，但是再看看它的小弟弟PS就……



大众高尔夫3

马里奥赛车ADVANCED



最终幻想X

读编往来



无题

火热的七月过去了。各位刚刚经受过高考洗礼的朋友们，现在又要为自己九月的去向而奔波了。所以说，最快乐的时光就是从高考考完一直到分数公布之前的那阵子。在此真心祝愿各位朋友能找到自己称心如意的学校。

七月的编辑部里热闹非凡，SOUL、慕容非、ALXIA三人一齐向《最终幻想X》发起冲击，其他人呢？别说玩了，就连摸的份儿都没有。不过到了交稿的时候就不一样了，这就叫做有得必有失。LIKY最近病了，但这次有一封信使得他不得不拖着他那赢弱的身体起来奔走疾呼，那情景让人想起了"勇晴雯病补孔雀裘"。

在这期的"读编往来"栏目的最后，有一条好消息告诉大家，大家千万别跳过去了。

读者意见集中！

为了办好"读编往来"这个栏目，我从7月B的调查表开始广泛征求读者对这个栏目的意见。热情的读者给了我很多很好的建议，实在是太感谢了。把这些建议集中归纳一下，大致有以下三点：

1. 有很多读者指出"读编往来"这个栏目不应该一味地搞笑，而是要能够解决一些实际问题，解答读者的一些疑问。这条建议很有道理，纱迦以后一定会在这方面多下工夫的。以后读者如果对我们的杂志有什么疑问和建议，就可以来信给"读编往来"栏目。

2. 建议选用的来信篇幅不宜过长。"读编往来"空间有限，选用的信件如果篇幅过长的话，往往两三封信就可以撑满了，减少了其他读者露脸的机会。很多读者建议，如果来信过长的话，可以选取其中的精华部分刊出。而纵观以往的"读编往来"栏目，刊登的来信的确是以长信居多，这样对短信很不公平。以后，不管是对杂志的建议也好，还是对某游戏的看法认识，甚至是读者遇到过的一件趣事，只要写得好，能做到言简意赅，我都会将其登出。

3. 挽留邪魔天使。邪魔天使到底还是"读编往来"的老前辈，大家都很喜欢他的搞笑风格，结果突然间就这样离开了这个栏目，令喜爱他的读者们一时还无法接受这个现实。其实他想就这样走人是不可能的，他一走，我的工作量岂不又要加大？不能白白便宜了这小子。所以每一期的"读编往来"里都还看得到他的身影，而这一期他更是开始实施疯狂地反攻倒算。

限于篇幅，不能将这些关心"读编往来"栏目的朋友姓名一一登出。再次感谢！另外为了监督我们的工作情况，促进我们杂志的健康成长，从本期开始推出"大家来找碴"活动。只要大家在杂志上看到错字、别字、病句、配图有误之类的错误，都可以来信或在调查表上指出，我们每一期将从优胜者中选出3～5名赠送奖品，奖品是最新的杂志。(附：如有纱迦的错误，请不要提及——开个玩笑。)

编辑部隐私大曝光!

尊敬的小编们：

啊，终于考完试了啦！这使我突然发现这世界的美好！经过一个多月的"艰苦奋斗"，我终于迎来了我人生中最快乐的时光——暑假！（全世界人民欢呼吧！）但在幸福中也要不忘从前的沧桑。

在复习期间的一个雷电交加的晚上，我蹲在一个阴暗潮湿的房间里（厕所），正在目不转睛地欣赏着贵社的第34期《游戏机实用技术》。因精神上过于"饥渴"，于是把正在门外捂着肚子大喊救命的表哥于不理。大约十分钟后，他终于忍无可忍地采取了极端的行动——破门而入！正当手中的杂志进入了他的视线范围时，他愤怒地咆哮着："YELLOW BOOK！"接着便把我抱之门外，当我回过神时，闻风而至的老妈已树立在我面前，接踵而来的便是对我在"戒严"期间观看禁品的处罚：比十大酷刑还残酷的刑罚——要我考试后三天还不能触摸游戏机这个东西！噢，这简直就是晴天霹雳呀！……现在好像打雷了……

怎样，各位大朋友，现在故事已经讲完了，应该够了吧？什么，还不够？那么我就给你们一点功课吧：

①你们的编辑部是怎样的？

我们的编辑部说大不大，说小不小。室不在大，有机则名；房不在广，有人则灵。斯是陋室，惟吾德馨。游戏爆得快，杂志做得勤。可以听音乐，上上网，无书声之乱耳，无复习之劳形。

②你们能给我一个鸟瞰图吗？

好啊，请看右边，绝对鸟瞰。

编辑部鸟瞰图

入口

③你们的泡泡是只怎么样的狗？(如品种、毛色、是否是"饲料狗"、肉质如何等等)

泡泡既不是"饲料狗"，也不是什么别的狗，而是一只肚皮狗。因为它每次见到人之后就会熟练地一个翻身亮出肚皮。有几次来人的时候它正在楼梯上，于是……它既不含色素，也不含防腐剂，实在是人间佳肴、味之极品。(附：最近已有很多人对它表示了强烈不满。)

④你们可以回信吗？

可以，这不正回着吗？

⑤封面图标一些有一些没有怎么办？

中奖这种事，是要看运气的。

⑥你们都是兰州人吗？

我们来自五湖四海，为了一个共同的目标走到一起来。

⑦你们喜欢吃中国菜还是法国菜？

作为一个被中国菜养大的中国人，自然喜欢中国菜（一点也不勉强，此乃正义之言）。法国的东西什么都好，就是面包硬得可以打死人。法国菜里的大蜗牛真好吃，可惜不能天天去吃，一个月也就那么一两次吧。告诉你吧，我们编辑部里D·S是食神，别说什么法国菜，就算是波多黎各菜他都吃过。

⑧你们中午几点吃饭？

中午一般是12点吃饭，很多时候我们会去某餐馆就餐，时间就待定了。

哈哈，这够了吧，我还有的是呢！最后送你们三张我的杰作。

祝：杂志越来越好，游戏越来越精，价越来越低，人越来越健康！

银河系太阳系地球北半球大陆亚洲中国广东省广州市

陈怡

陈读者送给我们的所谓的三张杰作是三张照片：一张鳄鱼，一张鸵鸟，还有一张不知是大食蚁兽还是小食蚁兽。今天心情好，就来个编辑部隐私大曝光吧！大家觉得满意吗？其实只要你认真分析，会得出很多惊人内幕的。

一吐为快

游戏机实用技术编辑部的诸位编辑们：

见信好，我是贵刊的忠实拥趸。由于先前一直忙于工作，因而贵刊的读者调查卷也常与我无缘，在此向设计问卷的同志道歉。

这次，新一期的游戏机实用技术一到手就已浏览了三四次，研读了一两遍。有些话如鲠在喉，想一吐为快。

首先，本期有5篇文章（分别是《〈SONIC大冒险2〉制作人访谈》、《美国人眼中的〈最终幻想Ⅷ〉》、《〈SONIC大冒险2〉权威研究》、《查欧必读》以及《游戏市场导航 暑假特别篇》）从内容、组织上来说，在国内同类期刊中是属于高水平的。从中可见贵刊作者群实力的雄厚，编辑队伍功力的深厚。不过贵刊的版式、栏目设计与某香港著名杂志相类似，不知诸位是与国际接轨呢，还是群策群力的结晶？

其次，贵刊的编辑工作上似乎还有少许不足。当然也可能是本人才疏学浅、多此一举吧。个人以为，如果说“前线狙击”栏目的特色是以较短的篇幅，对即将发售的诸多新作做一个简单的介绍，那“特快专递”栏目的特色就是用较长的版面，向读者详尽地介绍即将发售的一两个大作。可是贵刊似乎在这两个栏目上对文章的分配没有很好地把握。以至于出现“前线狙击”中的文章篇幅有超过九个版面之多，而特快专递内的文章也就只有两个版面。

再次，画廊是怎么回事？不知情的人还以为有骗稿费之嫌？就这么两页，实在是惨淡经营啊。希望贵刊能够重视一下，如果读者群的确太少，那就砍掉，另作它用。毕竟，杂志也是要讲经济效益的。每个版面也要讲单位产出。如果问题不在于读者群，贵刊上下就应该好好检讨一下自己了。

最后，贵刊的封面、封底设计太简单，随便抓张图，在电脑上略加修饰就算大功告成了。不能突出贵刊作为国内一流电玩期刊的实力。建议美编应该多向国外同仁学习。

以上纯属个人见解。窃以为贵刊应该是国内第一流的电玩期刊，但我总希望贵刊能办得更好、更具专业水平。不仅仅是电玩专业的水平，更不要忘了编辑专业的水平。诚挚地祝愿贵刊能够办得更好，拥有更大的发行量。

梁亮

2001-7-30于上海

谬赞，谬赞。梁亮读者如此抬爱，实在愧不敢当。你问的几个问题比较有代表性，在这里回答一下。

前线狙击：这个栏目主要是对正在开发中还未正式发售的游戏进行前瞩式的报道。

特快专递：这个栏目主要是对最新发售而又不做攻略的游戏进行介绍，相当于游戏的入门指南，为大家介绍游戏的系统和玩法，并配有少量的点评。

以上是当初我们杂志对这两个栏目的定义，目前还没有什么变化。总有一些读者分不清这两个栏目之间的区别，在调查表上填错了位置，导致当月奖金严重错发。希望他们现在能够明白。至于每期杂志的“前线狙击”和“特快专递”栏目到底有多少页，这完全是根据当时的游戏情况来决定的，并没有硬性的指标和明确的规定。当然，规矩是死的，而人是活的，也有既做了特快专递又做了攻略的例子，甚至有时候一篇特快专递就是一篇小型的攻略。

画廊这个栏目的确读者群太少，老编早有将其砍掉之意，每次都是紫枫跪在地下苦苦哀求才得以幸免。这一幕每个月都要在编辑部内上演两次，实在是惨不忍睹。最近再跪也没有用了，老编指出再不大改就干脆砍掉，所以这期又没有画廊。紫枫只有借我的地方打一下广告了：“大家快投些有质量的四格漫画呀！”

关于封面。现在的封面其实比以前已经进步了不少了，当然这还远远不够，我们仍需努力。

上期SOUL自鸣得意地在卷首语里吹嘘了一下他那《铁拳10》标题将变成一条线的伟大论断之后，马上成为众人嘲笑的对象。没想到还真有人和他卯上了，此人便是天津卫的杨大成朋友，他很认真地告诉SOUL，经过他的天才计算，《铁拳10》的标题将变为2毫米宽，而不是一条线。因为2毫米宽和一条线绝对不可同日而语，还注明只精确到小数点后一位，真是令人绝倒。

暴走LIKY

西安读者李琦对“读编往来”栏目的建议如下：

很喜欢的一个栏目，一直想写信过去，但都没有写，害怕没机会。建议让LIKY主持，因为女孩子效果好一点。

先不要管这一招是否有无必要，反正病中的LIKY看了之后立刻处于暴走状态，我们对此表示深切同情和沉痛哀悼——到了21世纪的今天，居然还有读者把LIKY误认为女孩子，安息吧，LIKY，到时候我们会把你当靶子的真相公布于众的。

读者对《FF Ⅶ》攻略别册的最高评价

盖世佳作！中国四大研究性攻略之一，我们想看到的图片册子里基本上都有，养黄金陆行鸟的方法比央视7套里讲的牲畜养殖方法还要详尽！中国四大百科全书之一！（注：慕容非当月奖金是最高的，但很快便被众人瓜分一空，还赔出若干酒钱。大家不必替他可惜，因为他原来对别人也这么做过。）评论者杭州王秉也。

七月中旬，正是“赤日炎炎似火烧”的季节。忽闻邮局来了一封急件，纱迦只好顶着头上的烈日去取来，可怜本人用了整整一瓶“丁家宜”防晒油才勉强顶住。什么内容？原来是一份退回的奖品。顿时老编的眼神就有些不善了，纱迦赶忙编了两个笑话才得以幸免。数天之后，收到一封Email，发信人正是那位奖品的得主，原来上次他用的是自己的笔名……

这不是玩笑，请各位读者在调查表上务必要写清自己的真实姓名、住址、邮编，字迹务必工整，内容务必详细，否则奖品一旦退回就作弃权处理。

邮购杂志

这期又有一些读者问及邮购杂志的相关事宜，现答复如下：

邮购地址是**兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社，邮编730000**。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。不过现在杂志社没有多少存货，大家可以邮购的只有1999年的总第7、9、10期（每本定价12.00元）和2001年除1月号、2月号、6月A外的几期（每本定价8.80元），邮费免收。

总第三十六期 读者调查表抽奖名单

上海	潘秀飞	河南	宁波	重庆	周翔
广东	陈志成	江苏	周晓	四川	方瑞
上海	余良梁	江苏	黄河	天津	刘剑
江苏	汪洋	上海	李梦帆	陕西	刘磊
江苏	郑康	湖南	唐晓	四川	田波
湖北	方向	广东	陈志文	辽宁	岳野
吉林	苏伟斌	湖北	盖莎	贵州	郭志强
江苏	童奇	浙江	丁奇峰	上海	张丹东
北京	刘昕	广东	周致全	福建	汤涛
广东	何颖	河南	刘畅	广西	黄杨洲

为了庆祝“油细鸡”出世三周年，也为了给深爱着“油细鸡”且一直建议我们制作VCD的读者一个满意的答复，我们一众小编要为大家制作一个超精彩的VCD！不仅如此，我们的VCD还会有一个绝对精彩的附册。制作这个VCD和附册是读者也是我们自己的愿望，所以我们所有小编都会挤出时间来参与的，一定要让这次的三周年VCD给大家一个惊喜！大家期待吗？

8月A登出了一封女玩友的来信之后，果然就有不少女玩友加入了“沙家浜”的行列。最厉害的要数一位南京的张力心小姐，据说《KOF97》玩得相当不错，还向广大男生挑战。其原文如下：“一定要打我的宣言——谁说游戏，特别是格斗游戏女孩就挑不过男生了，有种到南京和我挑《KOF97》！”唉，各位南京的男性玩家，我实在是……还是换下一封。

浙江的杨华玩友问《打击者1945 II》中二周目哪架飞机最合适。本来这不应该在这里回答的，但看你其意甚诚，就指点你两句吧。（其实是马屁拍得好）这个游戏是我玩得最熟的一个游戏，分数可达300万。本人玩STG首先要能穿，然后才会去追求分数。第二轮我喜欢震电（第5架），但要打高分，还是只能用疾风（第4架）。这两架都不错，不过对于初入二周目者应该是震电最合适。最新的彩京正统派STG是去年的《龙之光辉》（DRAGON BLAZE），加分系统有点顾此失彼，但人设不俗。

常州的DJO，你投来的稿子太……虽然厚厚的一叠稿子拿到手里确实比较有感觉，但你也不用如此大动干戈、大张旗鼓吧。还有你摘录的文章我们这里很多人都看过了，不过还是很感谢你，建议你去玩玩《FF X》，很想听听你的意见。

凌波丽，我心中的女神，当你第一次出现在我面前的时候，我都懂了。我惊讶地发现，我在苦苦寻找可以伴我一生的人竟这样轻易地被我找到了，她那玉石一样的肌肤，如海水般的发色，血一样的眼睛，无不让我倾倒。如果她能够站在我面前，对我说：“我爱你，我愿意嫁给你，和你一生一世。”就算让我放弃所有的一切，包括生命在内（不，至少要给我一天时间让我向家人告别），如果只能再活一天，我亦无怨无悔。

不知道为什么最近有很多人对我倾诉着自己对凌波丽的仰慕之情，难道是我……

在这些人中，有描述自己全家都是“EVA迷”的，有想要我们编辑都帮他找一位长得像凌波丽的女孩子做女友的，不过都比不上这位杨光读者，他已到了病入膏肓的地步。D·S本是性情中人，但面对如此疯狂的来信也只有摇头的份。最欣赏的是“不，至少要给我一天时间让我向家人告别”这句，理智中透着几分疯狂，疯狂中透着几分理智，我喜欢！

自2001年5月到现在，我已经去了三封信，至今却杳无音讯。这让我伤心不已，就好比盼星星盼月亮一样，左也盼，右也盼，盼来盼去盼到头来还是盼。各位编辑们啊，能不能给小弟一个面子回封信吧，或者安慰两句也好，死也要让我死个明白呀。常言道“不看僧面也要看佛面”，不给小弟面子也得给小弟一个答复吧。人都道“重在参与”，可是我参与来参与去，到最后还是一个无言的结局……

这既不是窦娥含冤，也不是望帝啼鹃，而是北京的张勐读者来信哭诉他等我们回信的过程，真是惨绝人寰，怎一个“惨”字了得！理解是双方面的。作为一名读者，等待回信的滋味确实不好受，纱迦完全理解，因为我也是从读者走过来的。不过人的精力是有限的，每期杂志工作繁忙，各人都有自己的工作，而读者又这么多，要想做到来信必复的确很难，请广大的读者理解。这次登这封信就是要作为例子说明一下，请读者见谅，但绝对不是因为张读者写得很惨，这一点一定要说明一下。否则下次大家为了得到众小编的回信，把来信写得一个比一个惨，我们这里就只有天天下雪的份儿了。

下期预告

塑造历史！《最终幻想X》Vol.2



《黄金太阳》灿烂攻略

《皇家骑士团外传 罗迪斯骑士》攻略中篇

《召唤之夜2》凝缩攻略

15天后见！



重庆 游戏天国



以真诚换信誉（欢迎索取商品目录）以信誉保证质量

PS2 机 30000 型(主机＋原配手制＋专用电源)　2750 元／邮费 40 元
PS2 机 35000 型(主机＋原配手制＋专用电源＋ GT3 原装碟)　3050 元／邮费 40 元
PS2 金手指解码器　445 元／邮费 20 元(可使 PS2 机读 D 碟而不用飞碟)
GBA(彩色 32 位)机　740 元／邮费 20 元
GB 彩机 450 元／邮费 15 元
GB 黑白薄机 278 元／邮费 15 元
DC 日版机(主机＋原配置)　850 元／邮费 20 元
DC 欧版机(主机＋原配置)　800 元／邮费 20 元
DC 美版机(主机＋原配置)　890 元／邮费 20 元
PSone 机 9002 型(主机＋双标准手制)　950 元／邮费 20 元
PS 机 7501 型(主机＋双标准手制)　1180 元／邮费 20 元
PSone 机 102 型(主机＋双标准手制)　790 元／邮费 25 元
PSone 机 101 型(主机＋双标准手制)　988 元／邮费 25 元
PSone 机 103 型(主机＋双标准手制)　798 元／邮费 25 元(PSone 机 101 型、102 型、103 型均是微型机。注意：103 型是特价)

几千种节目任你挑。PS1、PS2、DC、SS 节目齐全，您想要的我们几乎都有 金碟 4 元／张；蓝宝石碟 6 元／张；银碟品种少 3 元／张，5 张起邮免邮费

特别推荐： 精装黑碟，精装彩碟。(台湾原产外观极为高档，使用寿命为普通光盘的 10～20 倍，极其耐用，原版品质。可校正激光头并延长光头使用寿命。)

特价每张 18 元／免邮费

PS 迷你手枪 2 代	79 元／邮 10 元
PS 透明连发小手制	18 元／邮 5 元
PS 双振动格斗手制台	75 元／邮 25 元
PS 透明记忆卡(4M)	55 元／邮 5 元
PS 组装 AV 线	10 元／邮 5 元
PS2 支架	80 元／邮 10 元
PS 舞毯(闪灯)	29 元／邮 10 元
PS 激光头齿轮［全套］	25 元／邮 5 元
GB 皮套［彩色机专用］	8 元／邮 2 元
GB 薄机充电池［送电源］	40 元／邮 5 元
GB 薄机机壳	35 元／邮 5 元
DC 组装［1M］记忆卡	38 元／邮 5 元
DC 原装手制	88 元／邮 8 元

PS 海盗枪王	185 元／邮 10 元
PS 豪华透明振动手制	52 元／邮 9 元
PS 液晶屏幕全功能手制	105 元／邮 12 元
PS 制转器	25 元／邮 8 元
PS2 电源	55 元／邮 20 元
PS 全新中长线光头	355 元／邮 5 元
PS 舞毯(动感闪灯)	35 元／邮 10 元
PS 激光头透镜	8 元／邮费免
GB 皮套［小黑白机专用］	8 元／邮 2 元
GB 通用笔型充电器	30 元／邮 5 元
DC 狙击枪	125 元／邮 15 元
DC 组装［2M］记忆卡	38 元／邮 8 元
DC 振动手制	45 元／邮 8 元

PS 豪华钓鱼杆	138 元／邮 10 元
PS 组装振动手制	33 元／邮 5 元
PSone 原装振动手制	95 元／邮 10 元
PS 四分插	82 元／邮 12 元
PS2 原装振动手制	280 元／邮 10 元
PS 长线激光头	260 元／邮 5 元
PS、PC 五代双用毯	40 元／邮 10 元
PS 透明外壳	38 元／邮 15 元
GB 彩色机屏幕镜面	10 元／邮 2 元
GB 薄机对战线	8 元／邮 2 元
DC 原装手枪	215 元／邮 10 元
DC 组装［4M］记忆卡	52 元／邮 5 元
DC 电脑彩显连接卡 VGA	62 元／邮 8 元

PS 对战线	6 元／邮 2 元
PS 月型多彩手制	15 元／邮 5 元
PSone 组装振动手制	33 元／邮 8 元
PS 闪灯振动木吉他	168 元／邮 30 元
PS2 原装记忆卡	280 元／邮 5 元
PSone 短线激光头	295 元／邮 5 元
PC 键盘接口全闪灯舞毯	65 元／邮 10 元
PS 透明软外套	28 元／邮 10 元
GB 小黑白机屏幕镜面	10 元／邮 2 元
GB 彩机对战线	8 元／邮 2 元
DC 钓鱼杆	138 元／邮 10 元
DC 组装强力振动包	68 元／邮 6 元
PS 小攻略书约 100 种	每本 2 元／邮 2 元

PS 标准手制	6 元／邮 5 元
PS 超级新式手握方向盘	55 元／邮 25 元
PS 透明记忆卡(1M)	25 元／邮 5 元
PS 高灵敏塑料吉他	95 元／邮 30 元
PS 方向盘 3(北通)	135 元／邮 30 元
PS/PC 连接线	8 元／邮 2 元
PS 激光头润滑油	8 元／邮 2 元
薄 GB 电源	7 元／邮 2 元
GB 通用放大镜	9 元／邮 3 元
GB 全通用型对战线	26 元／邮 2 元
DC 组装手制	35 元／邮 8 元
DC 普通组装振动包	32 元／邮 6 元
PS 中文金手指	25 元／邮 5 元

PS 标准原装手制	45 元／邮 5 元
PS 豪华飞行摇杆	138 元／邮 25 元
PS 1M 集成块记忆卡	32 元／邮 5 元
PS 原装 AV 线	21 元／邮 5 元
PS 豪华手刹方向盘	178 元／邮 30 元
PS 手柄延长线	8 元／邮 2 元
PS 激光头电机 1 套 2 个	35 元／邮 3 元
GB 精致照明灯	10 元／邮 1 元
GB 彩机充电池送电源	45 元／邮 5 元
GB 彩机机壳	35 元／邮 5 元
DC 原装记忆卡	160 元／邮 5 元
DC 原装振动包	115 元／邮 6 元
DC 制转器	40 元／邮 10 元

另有广东产黑碟，质量和普通碟差不多，每张 6 元／免邮费

注意：有些商家将粤产黑碟冒充台湾精装黑碟以牟取暴利。请顾客勿贪一时便宜。



特色·特价区

PS 普通组装记忆卡	10 元／邮费 2 元
PS 光头全新激光管	8 元／邮费 1 元
PSone 液晶显示屏	760 元／邮费 20 元
PSone 旅行充电源	245 元／邮费 30 元
PS 按摩两用强力振动椅垫	185 元／邮费 25 元
PSone 液晶显示放大镜	45 元／邮费 10 元
光碟机激光头润滑剂	5 元／邮费 2 元
最终幻想VIII戒指	3 元／邮费 1 元
最终幻想VIII项链	10 元／邮费 3 元
电玩人物高档玻璃像框(大号 32 元／邮费 8 元)	
电玩人物高档玻璃像框(中号 22 元／邮费 5 元)	
电玩人物高档玻璃像框(小号 13 元／邮费 3 元)	
电玩相片 200 个品种随意挑	



最新产品：＊ VCD 打鼓机、VCD 光线枪＊ ［娱乐方式新颖，乐趣无穷，将掀起音乐游戏新浪潮。］市场潜力巨大，又一次绝好的商机。现诚征全国代理商、经销商。

GB 卡品种约一百余种品种齐全专业批发［8 元～120 元］邮费免。

本部维修技师精心编写一本PS维修手册，内容详细。维修配件长期平价供应。

本部维修技术精湛、各种主机故障基本可做到立等可取，欢迎来电咨询。本部可对废旧光头进行修复。 **维修手册每本 45 元／邮费 10 元**

电话：(023)63741569　联系人：李培根　手机(0)13983195987　邮购收款人：文政　手机：(0)13908378911　招行卡号：002311297932　地址：重庆市渝中区邹容路 18 号　邮编：400010

请顾客们汇款时一定留下电话以便联系。到款当日发货，发出商品全部检查质量，顾客发现商品有质量问题可调换，邮购部查询电话(023)63732574

让我们一起成为 游戏人

GAME PLAYER

上海 普陀区立名游戏机经营部

DC 原版碟	
1、刑事 2002	125 元
2、世嘉拉力 2	125 元
3、漫画英雄对 CAPCOM	165 元
4、特大号创造球会	450 元
5、疯狂的士	195 元
6、疯狂的士 2	420 元
7、首都高赛车	135 元
8、电脑战记	155 元
9、足球 2001	145 元
10、99 拳王	185 元
11、高达 0079	195 元
12、鬼屋（街机版）	165 元
13、GT 赛车	125 元
14、D之食卓 2	295 元
15、枪手赛车	165 元
16、生化危机 代号：维罗尼卡	255 元
17、生化危机 代号：维罗尼卡（完美版）	355 元
SS 原版碟	
1、时空侦探 2CD	55 元
2、哥斯拉	55 元
3、世嘉拉力	55 元
4、高达 G 世纪	85 元
5、VR 足球	85 元
6、太平洋之岚 2CD	185 元
7、头文字 D	65 元
8、VR 战士	25 元
9、赛车	85 元
10、大战略	125 元
11、梦游美国	65 元
12、公路狂飚	35 元
13、龙之力量 I	55 元
14、飞龙 I	55 元
15、恶魔全书	85 元
16、名车大赛 VCD	25 元
17、变形拳击头	95 元
18、J 联盟足球	95 元
19、X 摄影	55 元
20、月花雾幻谭 2CD	65 元
21、恶狼传说	65 元
22、飞龙战士	65 元
23、打比赛马	65 元
24、怒首领峰	55 元
25、美少女麻将	55 元
26、钟表骑士	55 元
27、神秘医院	50 元
28、VR 战士（加强版）	55 元
29、叮当大冒险	55 元
30、诞生	185 元
PS 原版碟	
1、最终幻想VIII	400 元
2、纹章传说	320 元
3、斗神传昂	55 元
4、铁拳 3	285 元
5、电车 GO II 控制器＋怀表＋正版片全套	695 元
6、青龙骑士	125 元
7、爆钓列岛	185 元
8、皇牌空战 3	295 元
9、R4 赛车	285 元
10、波波机	95 元
11、玩具兵特别版	185 元

（因版面有限，还有数百种产品未能一一列举，详情请来电、来信咨询。）

本月特讯： ①购买主机均送会员租赁卡；
②PS 主机（7501 型），超值价 678 元／台　截止 9 月 15 日

每月一动：仅贴 288 元 各类旧 GB 薄机换全新彩机

游戏大卖场： 各类主机均特价（请来电咨询）

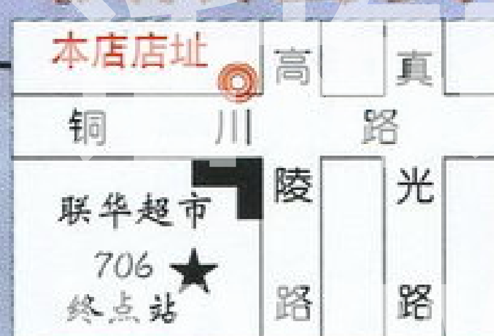
大华店： 专业租赁（GB 卡带均特价）仅限会员。

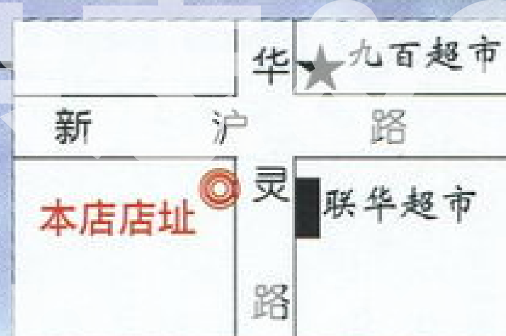
本店征购 PS、DC 各类新款或改进版游戏

质量、服务、投诉监督热线　13002121732

真光店址：上海市铜川路 2016 号　咨询电话：021－52798344

大华店址：上海市华灵路 800 号　咨询电话：021－66374741



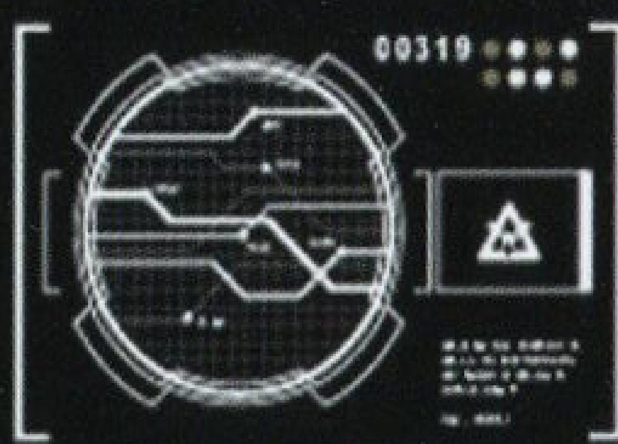


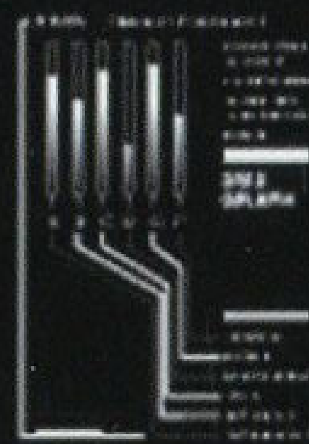
本经营部开展邮购业务
欢迎来电咨询与订购
小件邮费 10 元，大件 20 元。

IN THEATERS : JULY 11, 2001

FINAL FANTASY

THE SPIRITS WITHIN





Dr.SID

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币 8.80 元